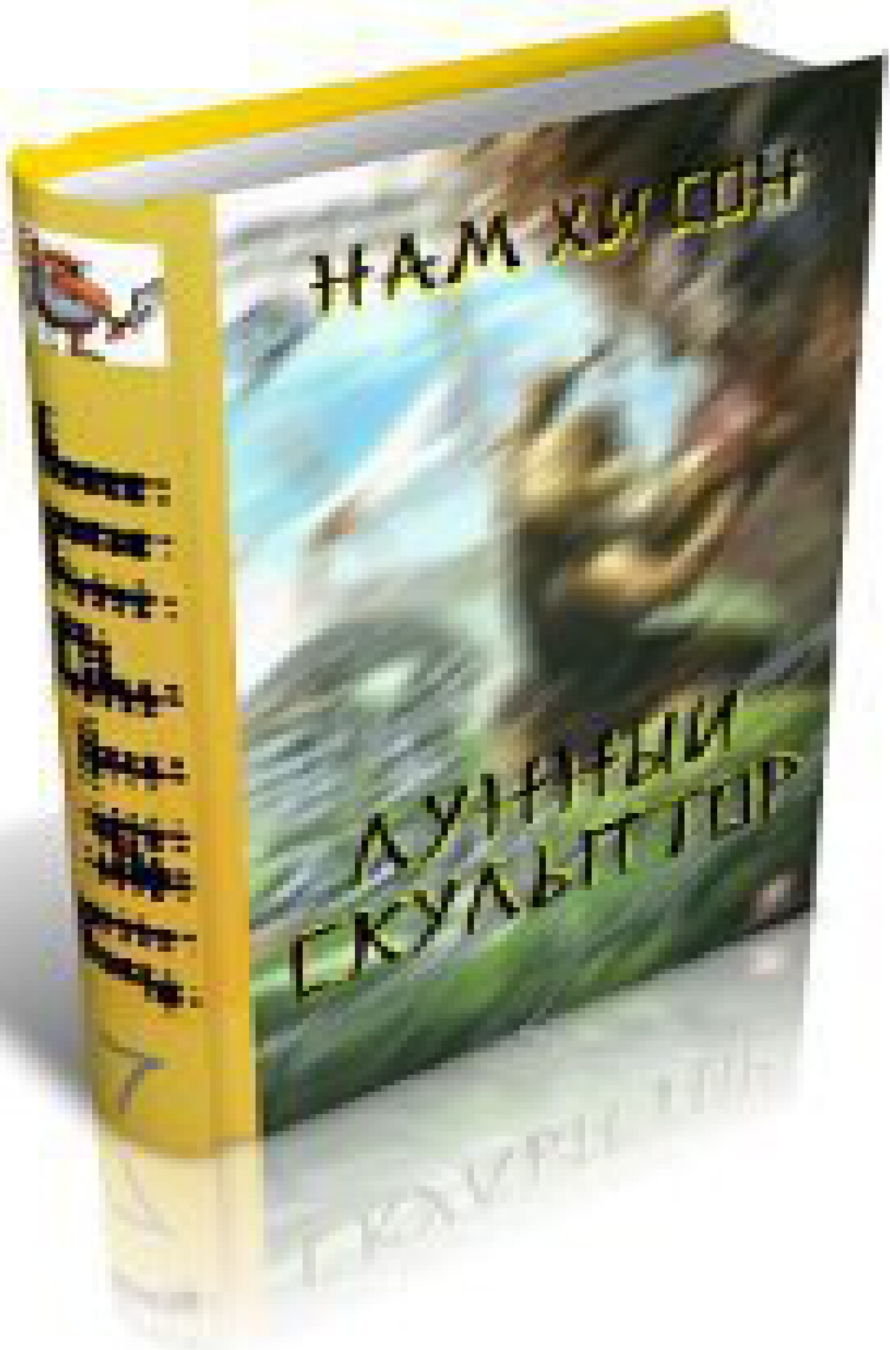
НАМ ХИ СОН
ЛУННЫЙ СКУЛЬПТОР

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Продолжение приключений Виида в Королевской дороге. Перевод осуществлен Васильченко Оксаной Эдуардовной. Страница в вк: https://vk.com/skulptorlunn

•

Глава 1.
Запечатанные воспоминания императора Арпена

"Гейхард фон Арпен!"

В награду за выполнение квеста, Виид получил печать, сделанную

самим императором Арпеном, великим мастером скульптуры и первым

императором Версальского Континента!

- Печать императора Арпена! - На глазах Виида выступили слезы

радости. - Говорят, Бог помогает тем, кто помогает себе сам. Какие

правильные слова. Никогда не думал, что получу такую награду.

Это была одна из самых старинных вещей Версальского

континента. Печать императора Арпена давала такие привилегии, от

которых не смог бы отказаться не один игрок.

- Я столько вложил сил, но ее состояние по-прежнему не идеально...

Эта скульптура была ценнее, чем все драгоценности мира, вместе

взятые. Состоятельные игроки заплатили бы за нее немыслимую цену.

Виду удалось практически полностью ее восстановить.

Дзинь!

В эпоху императора Арпена очень ценились античные здания. Как

скульптор и лорд, теперь вы можете строить их на своей территории. Здания античной эпохи выглядят

величественно иизящно, и могут вмещать большое количество людей.

Правда, стоимость такой постройки очень высока.

Теперь вы можете строить специальные здания.

Императорский дворец Арпена, стоимость 8 миллионов золотых.
На всем континенте можно построить только одно такое здание.
При постройке дворца, ваше политическое влияние распространится
на весь континент.
Преданность и мораль рыцарей возрастет.
Снизится вероятность предательства дворян.
Для обслуживания здания потребуется большое количество
горничных и другого персонала.
Для постройки дворца требуется огромная территория. При
возведении строения на сельскохозяйственных угодьях, возрастет
недовольство жителей.
Эффекты:
Вероятность появления странствующих рыцарей, которые присягнут вам на верность, многократно возрастет.
Дипломатические эффекты.

Теперь Виид мог строить античные здания. Он не ожидал
подобной награды. Если честно, он вообще до этого не думал о
строительстве, но теперь знал о нем все. Даже то, сколько стоит нанять
садовника для ухода за дворцовым садом.

Колизей. Стоимость строительства 300 тысяч золотых.
Арена для гладиаторов.
Наблюдая за жестокими боями, граждане смогут снимать стресс.
Плата за вход увеличит доход города.
Репутация Лорда увеличится.
Колизей привлечет много храбрых гладиаторов.
Эффекты:
Гладиаторы съедутся, чтобы помериться силой.
Повысится эффективность обучения солдат.

Каменный Форт. Цена постройки 500 тысяч золотых.

Служит цитаделью для города. Рекомендуется возводить в горах и на

возвышенностях.

Имеет магазины и казармы для солдат.

Польза форта зависит от рельефа местности. Может

использоваться в качестве заставы против набегов монстров.

Игрокам будет доступно большое количество заданий по

уничтожению монстров. Полученные трофеи можно будет продать

на рынке города.

При падении форта репутация лорда в глазах жителей снизится.

Эффекты: Расширение территории.

Специальное Хранилище Арпена. Цена постройки 40 тысяч золотых.

Специализированное строение.

Здание, упирающееся в небеса!

Для более удобного хранения припасов постройка разделена на

сектора.

Можно хранить запасы зерна, алкоголя и фруктов бесконечно долгое

время.

Сокращает количество голодающих жителей и стабилизирует цены

на продукты.

Жители не будут беспокоиться о еде, а дети смогут наслаждаться

видом грандиозного здания.

Поможет регулярно проводить фестивали в городе.

Эффекты: жители соседних поселений охотно иммигрируют к вам.

Озеро Фей. Стоимость: 1000 золотых

Небольшие, тихие водоемы с чистой водой - излюбленное место

Фей. Для его постройки очень сложно найти подходящее место, но как

только водоем будет создан, к нему начнут прилетать феи. В

благодарность Королева Фей может вас чем-нибудь одарить.

Эффекты: Увеличивает близость с природой.

Дом Арпена. Стоимость постройки - 2000 золотых.
Четырёхэтажное каменное строение. Крепкое и долговечное. В
таком здании может проживать много семей среднего
класса. Наибольшей популярностью пользуются строения, возведенные
рядом с озером или рекой.
Благодаря подобным постройкам общественная безопасность и
удовлетворение жителей увеличатся.
Эффект: Уменьшает вероятность повреждения зданий во время
стихийных бедствий.

Пещера скульпторов. Стоимость постройки 30 тысяч золотых.
Место, где скульпторы могут собираться и изучать новые методы
ваяния.
Помогает развитию культуры города.

Замковые развалины. Стоимость - 70 тысяч золотых.
Чтобы построить это строение, культура, искусство и технологии города должны быть равномерно развиты.
Пристанище для духов.
Духам нравится подшучивать над маленькими детьми.
Духа невозможно поймать.
Благодаря Духам, на детей реже нападают монстры.
Это здание увеличивает развитие магии.

Торговый Центр Арпена. Стоимость постройки - 25 тысяч золотых.
Империя Арпен всегда благоволила художникам и купцам.
Независимые купцы могут здесь спокойно отдохнуть.
Высокая безопасность постройки позволит им не бояться за
безопасность своих фургонов.
Возможно увеличение навыка заключения сделок. После отдыха в
этом здании скорость движения фургонов на несколько дней возрастет.

Падающая Башня. Стоимость строительства 15 тысяч золотых.

Может вызвать споры в связи со схожестью с Пизанской башней.

Эффекты: Помогает волшебникам быстрее сродниться со своей

стихией.

Центр Производства Кожи. Цена постройки 1200 золотых.

Место продажи кожи и изделий из нее.

В перечне было более 300 зданий империи Арпен, сильно влияющих на

вооруженные силы, экономику и образование.На их постройку

требовалась прорва золота, камня и драгоценных металлов. Виид мог

построить любое из этих зданий, за исключением императорского дворца,

но смысла в этом не видел. Он снова открыл предложенный список и

погрузился в чтение.

- Кузнецы империи Арпен, познав тайны своего ремесла, ковали

лучшие доспехи и оружие, а кожевенники умели шить многослойную

броню, обладающую высокой защитой.

Теперь вам доступны их секреты, и вы можете шить одежду и

делать броню, которую когда-то носили имперские Рыцари и Стражи.

Вы приобрели навыки шитья одежды империи Арпен. Вам доступны

секреты пошива мантии мага, королевской одежды, формы имперского

повара, одежды дворцовой горничной и др.

Из-за того, что печать императора восстановлена вами не

полностью, вы не можете просмотреть всю доступную ей память.

Правду говорят, что искусство познается в муках!

Вот и Виид смог освоить навык Воспоминаний Скульптуры, который

невозможно было купить не за какие деньги.

Виид улыбнулся.

- Подумать только, в этом мире можно добиться успеха, при этом, не

разочаровавшись в жизни.

Тот, кто усердно трудится, не может жить неправильно!

Печать Императора была древним предметом, и о ней мало что было

известно. Но благодаря ей, Виид теперь мог разбогатеть.

- А-ха-ха! - Засмеялся Виид.

Оставалось только полностью восстановить печать, и получить ее

воспоминания. Но из-за того, что Вииду до этого редко приходилось

ремонтировать скульптуры, навык реставрации у него был низок.

- Придется сломать и починить не одну скульптуру, прежде чем

смогу отреставрировать печать. - Вздохнул Виид.

- Наверное, я лучше пойду. - Произнес старый наемник, видя, что его

спутник полностью ушел в себя, и совсем не обращает на него внимания.

За время скитаний, Виид потратил на него значительную сумму денег,

так как без выпивки тот двигаться с места никудане хотел. Но сейчас,

когда Смит собрался уходить, Виид немного загрустил, хотя и знал, что

ничего ценного от него уже не получить.

Впрочем, где живет наемник, он знал и мог навестить его в любой

момент. Виид тепло пожал руку Смита.

- Путешествовать с вами было для меня честью. А теперь

прощайте. Думаю, мы еще встретимся. Надеюсь, вы не будете сильно

пить. И вот, возьмите немного еды в дорогу.

- Я сожалею, что обременял тебя, мой друг. Уверен, ты сможешь о себе

позаботиться. А сейчас мне пора отправляться в путь. Буду ждать тебя в

гости. Есть много вещей, о которых я хотел бы тебе рассказать. А еще, я

хочу познакомить тебя со своим племянником.

После того, как наемник ушел, Виид посмотрел по сторонам. У

обновленной реки Плача собрались все племена, которые до этого

боролись с орденом Эмбиню. В принципе, Вииду здесь делать больше

было нечего, и он мог спокойно возвращаться в Мору. В город, где его

считали лучшим скульптором Версальского Континента. Он не хотел

разочаровывать своих подданных и показывать им некоторые неудачные

скульптуры из своего прошлого.

- Виверны. Они получились не такими, какими я их задумывал.

Создавал он их в спешке, не зная, что еще можно противопоставить

Бессмертному Легиону нежити.

- Но это же мое детище... - Думал он о питомцах, - Это первые

скульптуры, которым я дал жизнь.

И пусть они были неказисты и угловаты, он ими гордился. Они некогда

ему не перечили и сразу же выполняли любой приказ, хотя и были

достаточно самолюбивы.

Когда Виид ушел к реке Плача, виверны остались одни.

- Как вы думаете, куда делся наш хозяин?

- Он ушел. Мы теперь свободны!

Оставшись без надзора, они играли, охотились на монстров и

стремительно росли. Они по праву считали себя старшими среди всех

творений Виида.

Забравшись на вершину горы, Виид мысленно позвал своих питомцев и

приказал им возвращаться в Мору, и вскоре перед ним предстало шесть

виверн и золотой человек. Их тела блестели, словно они только что

вынырнули из воды.

- Ну что ребята, как ваши дела? - Заботливо спросил Виид.

Обычно он вспоминал о них, когда приходило время с кем-

нибудь

воевать.

- У нас все хорошо, Хозяин.

- Это радует.

- Печалит только, что вас мы видим не так часто, как хотелось.

Он подошел к питомцам и погладил золотого человека по голове. Делая

это, он услышал тихий шепот виверн.

- Почему он так добр?

- Наверняка, это какая-то уловка ...

- Надо быть осторожными.

Продолжая гладить золотого человека, Виид ласково произнес:

- Ребята, я так рад вас увидеть вновь, после столь длительной разлуки.

- ...

Виверны напряженно молчали.

Виид попросил их взлететь и сделать в небе круг, затем продолжил

прерванный разговор.

- Вы выглядите изможденными. Охотясь, я добыл немного вкусного

мяса. Держите.

Достав из сумки мясо королевской Гидры и имуги, Виид разделил его

между вивернами и немного дал золотому человеку.

- Хозяин, я вас люблю.

- Большое спасибо.

Ням, ням.

Виверны алчно накинулись на мясо.

Золотой Человек ел изящно, отрезая острым ножом небольшие полоски.

Насытившиеся виверны выглядели счастливыми, как дети, которым

купили понравившуюся игрушку.

- Пару дней назад мы уничтожили медведе-кентавра.

- Медведе-кентавра?

- Да хозяин. Это произошло далеко от Моры. Мы бы хотели, чтоб и вы

его попробовали, но, к сожалению, съели всегосами.

Такая разновидность монстров Вииду до сих пор не попадалась. Но это

и не удивительно - большая часть территорий севера до сих

пор не была
изучена, и мест, где встречались неизвестные ранее монстры, в округе
было немало.
- Какой у вас сейчас уровень?
- 376.
За время самостоятельной охоты, виверны смогли достичь 370
уровня. Учитывая, что создавал он их 300-ми, это было не мало.
- Хозяин! - Привлек к себе внимание Золотой Человек, покончив с
едой. Глядя на его золотое тело, Виид чувствовал себя транжирой.
- Благодарю вас за великолепную пищу.
Золотой Человек был очень застенчив. Виида всегда восхищали его
превосходные боевые навыки. Кроме навыка быстрого бега, Золотой
Человек мог биться на мечах одинаково хорошо как левой, так и правой
рукой. Еще у него был достаточно высокий уровень стрельбы из лука. Его
можно было смело назвать скульптурой-шедевром!
Золотой человек был одним из лучших произведений Виида.
- Хозяин, я уже достиг 446-ого уровня.
- Хвалю. Судя по всему, чтоб добиться этого, ты приложил немало
усилий.
И это было правдой. Когда виверны, играя, бесцельно кружили в
воздухе, Золотой Человек в одиночку исследовал подземелья и набирался
опыта. Он боготворил Виида, давшего ему жизнь, и делал все возможное,
чтоб оказаться в дальнейшем ему полезным.
- Когда вы ушли, я отправился охотиться в заброшенные шахты.
Заброшенные шахты рядам с Морой!
Так как Виид не занимался развитием шахт, в их недрах развелось
множество монстров. Их и уничтожал Золотой Человек, попутно с киркой
в руках добывая полезные ископаемые. Их он сносил в

хранилище Моры.

- Хозяин, еще я освоил новый навык.

- Ух ты! - Воскликнул Виид, - я думаю, ты достоин похвалы.

" Ну почему остальные мои скульптуры не похожи на Золотого

Человека. Как бы было замечательно, если б все они были, как он".

Добывающие навыки были очень полезны.

- И что за навык ты освоил?

- Хозяин, только не удивляйтесь, это умение магическое.

- Магическое! Надо же!

В отличие от остальных скульптур, Золотой

Человек был умен. Возможно, из-за того, что он был создан с помощью

кузнечных навыков, и имел свойства огня, воды и металлов. То, что

питомец смог изучить магию, Виида восхитило.

- Хорошая работа Золотой Человек, но позволь мне посмотреть, что за

магию ты получил. Окно умений Золотого Человека!

Виид мог получить доступ к окну умений любой созданной

им скульптуры.

Мастерство Меча - 9-ый начальный уровень(26%): Чем выше уровень,

тем сильнее атака.

Стрельба из лука 7-ой средний уровень (88%): С повышением уровня

возрастает предельноерасстояние стрельбы, точность, и скорость.

Магия Огня. 4-ый средний уровень (16%): Можно создавать огонь, но

стоит быть аккуратным - высокая температура может расплавить

тело.

Преобразование жидкости 3-ий начальный уровень (15%) - С

помощью высоких температур можно восстановить поврежденное

тело. Однако некоторые части тела могут быть навсегда потеряны.

Помимо того, что у Золотого Человека был искусный навык стрельбы из

лука, и не маленький уровень Мечника, у него теперь была еще и магия!

Магия разрушения драгоценностей 6-ой начальный уровень (69%): Можно извлекать магическую силу из драгоценностей.

Магия ювелиров!

Это было больше, чем простая магия. Скорость чтения заклинаний при использовании силы драгоценных камней была намного выше, чем при использовании обычной магии. Но был один существенный недостаток - драгоценности, после извлечения из них магической силы, мгновенно разрушались.

Золотой человек был 446 уровня. У него были высокие характеристики силы, ловкости, мудрости и интеллекта, а так же немалый магический потенциал.

- Не используй этот навык. - Немного подумав, решил Виид

- Что? Но почему?

- В будущем ты сможешь использовать все свои магические навыки, но сейчас не смей. Если ослушаешься, я расплавлю тебя на золотые слитки.

Золотой человек не хотел, чтоб его расплавили. В таком состоянии он будет представлять ценность лишь на рынке.Конечно же, такое отношение к себе золотого человека не радовало. Он был красив и умен, но для Виида это не играло никакой роли.

- Хозяин, - обратилась к Виду одна из виверн. - Нынешняя ситуация в городе вызывает у нас тревогу.

Виид нахмурился.

- Что случилось?

Охотясь, крылатые дракончики не забывали наблюдать за городом своего хозяина. Хоть он и был под защитой паладинов ордена Фреи, полностью полагаться на них не стоило.

- Каменоломни около города отчего-то стали слишком посещаемы.

Кроме того, вокруг значительно возросло количество солдат.

Окрестности Моры были не слишком густонаселенны. Встречались,

конечно, переселенцы, но их было не настолько много. И они не были

солдатами.

Глава 2. Путешествие Человека

- Кто будет сопровождать младшего? - Ан Хёндо обвел строгим

взглядом мастеров, но ответом ему была тишина. Попытка надавить тоже

не принесла результатов.

В молодости Ан исколесил множество стран. Можно сказать, что на

путешествия он потратил большую часть своей жизни. Но его ученикам

это было не нужно. У них была "Королевская дорога", в которой

можно было и по миру побродить и с девушкой познакомиться.

Поэтому мастера молчали и, выпятив грудь, кидали друг на

друга умоляющие взгляды.

Ан Хёндо пристально следил за их лицами.

Чанг Ил Хун, благодаря своему могучему

сложению, выглядел угрожающе, но в душе был добр и мягок. Учитель

считал его одним из лучших учеников, на которого можно без боязни

оставить додзё.

"Если он уедет, объем работы намного увеличится".

По мнению Ан Хёндо, идея доверить своим ученикам преподавание

искусства была хорошей. К тому же, он больше не хотел

тратить драгоценное время на управление додзё. Его больше привлекала

возможность вновь встретиться сженщиной, с которой не так давно

познакомился в "Королевской дороге".

"Нет, Чанг Ил Хун явно не подходит для этой роли". - После некоторых

размышлений решил он.

А Рой Ли? Рой был самым молодым из инструкторов, и впереди у

него было еще много побед и достижений. Спомощью "Королевской

дороги" он имел все шансы значительно ускорить процесс своего

развития. Он мечтал стать великим мастером, как и стоящий рядом с ним

Санг Бом.

Санг Бому значительную часть своего тренировочного времени

приходилось тратить на младших учеников додзё, поэтому заставлять

его ехать учитель не хотел.

- Чёнг Бом.

- Да, Мастер!

- На этот раз младшего будешь сопровождать ты.

- Слушаюсь учитель.

- Билеты на самолет уже куплены, а об остальном тебе расскажут на

месте.

- Когда отправляемся?

- Завтра.

- Что сказать младшему о поездке?

- Не стоит говорить правду. Просто предложи съездить с тобой

на остров Чоджу.

***

Последний перед летними каникулами семестр подходил к концу и

студентам, в том числе и Ли Хену, приходилось сдавать зачеты и

экзамены, чтоб перейти на следующий курс.

"Третий раз у меня одна и та же проблема. Тема

"Диссертация по "Королевской Дороге", написанная профессором..."

К сожалению, он не помнил не только предмет, но и имя профессора.

Многие преподаватели университета публиковали свои работы,

касающиеся корпорации "Юникорн", и студенты, которые их

читали, а

самое главное, запоминали написанное, легко могли ответить на все

вопросы и решить все задачи.

"Блин, это уже третий вопрос, на который я не могу ответить".

Он не тратил много времени на задания, его ответы были предельно

кратки - ровно столько, сколько, по его мнению,было необходимо.

"Я не решил некоторые задания, но зато у меня хорошая

посещаемость. Кроме того, я произвел на

преподавателейхорошее впечатление во время МП(Остров

Испытаний). Я не должен получить "F" на этом курсе! Я обязательно

должен добиться удовлетворительной оценки, чтобы не схлопотать

академическое предупреждение".

При любой оценке выше "F", он не будет повторно слушать лекции, и

пересдавать предмет.

"Я непременно должен получить высшее образование".

Ли Хён успел ответить на оставшиеся вопросы в тесте за отведённое

время. Этот зачет был последним перед летними каникулами, которые

продлятся более двух месяцев.

"И все это время я собираюсь заниматься только одним!"

Он собирался все каникулы посвятить "Королевкой Дороге", чтобы как

можно выше поднять свой уровень.

Закончив тест и сложив в старенький рюкзак вещи, Ли Хен собрался, уж

было уходить, когда в аудитории появился профессор Джу Джонг Хун с

помощником. Помощник катил впереди себя тележку, на которой

высилась гора цифровых видеокамер.

Профессор поднялся на подиум, обвел строгим взглядом аудиторию, и

торжественно произнес:

- Настало время для получения домашнего задания.

Эта новость студентов, конечно же, не обрадовала.

- Ну вот. .

- Новое задание? И что на этот раз? Сложная математическая

формула

или создание вечного двигателя? - Возмущенно загалдели студенты.

Новость не оставила равнодушным и Ли Хена.

"Не было печали".

Обычно задания, которые давали студентам на каникулы, не были

обязательными. Обычно, но не в этот раз.

Профессор Джу Джонг Хун взял в руки одну из камер.

- Как вы знаете, для того, чтобы создать хорошую виртуальную

реальность, нужно понимать законы реальной жизни.Поэтому ваше

задание в этом году заключается в том, чтобы снимать все интересные

моменты своей жизни во время каникул на эту камеру.

- ...

Аудитория наполнилась тишиной.

- Мы решили, что это задание будет для вас обязательным. Если вы его

не выполните, вас не переведут на следующий курс.

Чтобы получить высшее образование, это задание

нужно было выполнить!

Для Ли Хена это была очень сложная задача. Кроме съемок, ему надо

было найти время на додзё, чтоб поддерживать хорошую физическую

форму, на работу, и на игру.

Когда профессор с помощником удалились, студенты загомонили.

- Моя семья планирует поехать в Пхукет ..., я легко смогу

выполнить задание там.

- А мы поедем отдыхать на Южный морской курорт.

- Я собираюсь посещать уроки моделирования, и смогу взять камеру

туда.

Студенты наперебой хвастались, как они проведут каникулы, которых

так долго ждали, а Ли Хен просто молчал - ему похвастаться было нечем.

***

Виид чувствовал себя цыпленком, неожиданно попавшим на

сковороду.

- Каникулы, которых я так долго ждал, наконец, настали.

Он не собирался никуда ехать. Он хотел все

свободное время проводить на Версальском Континенте, поднимать

уровни,мастерство, и исследовать новые территории.

- Я планировал полностью восстановить печать...

Чтобы восстановить печать императора Арпена, ему было нужно

серьезно поднять один из своих навыков. Он долженбыл создавать работы

как можно более высокого качества, затем разрушать их,

и вновь восстанавливать. Этому умениюсложно обучиться. Оно требовало

не только хорошей памяти и высоких навыков, но еще и усидчивости.

Виид планировал развить навык "Восстановление Скульптур" не

меньше среднего уровня.

- Я должен сделать все возможное, чтобы восстановить Печать Арпена.

Но...

Но что-то Виида беспокоило, какое-то неприятное чувство

глубоко внутри постоянно отвлекало, не позволяя сосредоточится на

работе. Возможно, он просто боялся испортить артефакт. Однажды он уже

пытался его восстановить, но у него не получилось.

- К тому же, подходит время окончания защиты Моры орденом Фреи.

Стоит взглянуть на статус армии.

Виид открыл информационное окно.

Военные силы провинции Мора
Рыцари новички: 10
Средний уровень: 219
Солдаты: 1187
Средний уровень: 45
Лояльность: 98%
Обучение: 79%
Уровень рыцарей слишком мал. Необходима
строгая дисциплина, иначе рыцари попросту
разбегутся. У солдат Моры высокая лояльность,
но их уровень низок.

У провинции нет никакого осадного оружия.

Городские стены находятся в отличном состоянии.

Обещанный Море период защиты орденом Фреи заи заканчивается через

пять дней.

Оставалось всего пять дней, прежде чем срок

защиты провинции истечет, поэтому Виид решил не откладывать встречу

с Альвероном в долгий ящик.

- Я хотел бы встретиться с его превосходительством кандидатом в

Верховные Жрецы.

В былые времена, благодаря выполненным заданиям, у него с

Альвероном выл довольно высокий уровень дружелюбия, который, к

счастью, не уменьшился.

- Подумать только, сам Виид ищет встречи с обычным жрецом. Чем я

могу быть Вам полезен?

- Вы помните Мору? Место, где мы спасли людей, победив

вампиров? Богиня Фрея оставила невидимую метку на провинции Моры,

маяк надежды, который приносит процветание земле, и мир. Для

Моры, богиня Фрея - Богиня Надежды.

- О Виид, я очень рад, что вы так думаете.

- К сожалению, время защиты Моры орденом Фреи подходит к концу и я

хотел бы попросить вас его продлить.

Виид хотел сказать еще много прекрасных слов, восхваляя богиню

Фрею, однако Альверон его перебил.

- К сожалению, ваша провинция находится слишком далеко от Юга. Мы

не сможем больше вам помогать.

- Мы боролись и вместе проливали кровь, разве это ничего для

ордена не значит?

- Прошу прощения. Богиня Фрея очень хотела бы помочь. Однако, в

других местах тоже страдают люди и помощь рыцарей и жрецов Фреи им

не помешает.

Получив отказ, Виид все же остался на ужин, но дальнейший разговор
не клеился.
- Держать защиту Фреи на Море можно и дальше, но это будет стоить
для вас очков общественного вклада. - Наконец нарушил неловкое
молчание жрец.
За эти очки Виид мог получить хорошее снаряжение или редкие
сокровища. Это была существенная трата, но другого выхода просто не
было. Мора была неплохо развита, но ее войска оставляли желать
лучшего.
- На какое время вы хотите продлить защиту Моры?
Дзинь!

Общественные очки вклада в орден Фреи: 13290
Защита ордена Фреи - 110 очков вклада в день.

На глазах у Виида выступили слёзы. Он хотел обменять эти очки на
высокоуровневое оружие и броню, но судя по всему, этим мечтам сбыться
было не суждено.
- Альверон, я хочу, чтобы орден Фреи защищал мои земли как можно
дольше.
- Вы готовы потратить на защиту Моры все свои очки общественного
вклада?
- Мм. Да.
- Рыцари останутся в Море на 120 дней за очки и еще на 30 дней сверх
срока по моей личной просьбе.
Альверон дал ему бонус на целых 30 дней!
В порыве чувств Виид даже обнял жреца.
- Брат мой!

***

Следующим утром Ли Хен, не веря своему счастью, собирал вещи.

- Остров Чеджу ... остров мечты. Лучший курорт! Я не могу поверить,

что еду на остров Чеджу.

Накануне ему позвонил Ан Хёндо и попросил съездить на

остров Чеджу, где открылось новое додзё.

- Я волновался по поводу того, что нужно снять видео за время каникул,

но даже не мог надеяться, что это будет остров Чеджу. Я думаю, моя

съемка будет не хуже, чем у других.

Этот остров был довольно знаменит. Он славился не только своими

лошадьми, но и живописной природой.

- Это - невероятно. Не каждый может поехать на остров Чеджу. Да, надо

не забыть взять паспорт.

Ан Хёндо сказал, что ему нужен паспорт, чтобы сесть в самолет. И ему

ни за что не пришлось платить.

Стоимость авиабилетов, жилье и еда, все было бесплатно!

- Брат, счастливого пути.

- Я привезу для тебя сувениры!

Кроме друзей из додзё, проводить Ли Хена пришла и сестра.

Зайдя в самолет, Ли Хен порядком растерялся, не зная, куда идти.

Стюардессы были заняты, показывая пассажирам, гдеразместить багаж.

- Невероятно...

Для Ли Хена это был словно другой мир.

- О, ты уже здесь. - Услышал он за спиной знакомый голос.

- Приветствую мастер, я приехал раньше.

- У тебя есть паспорт?

- Есть. А зачем он нужен?

Ли Хен был озадачен.

Он не понимал, зачем ему паспорт, если он не собирается покидать

пределы Кореи.

- Чтобы поехать на остров Чеджу, нужен документ, удостоверяющий

личность. - Ответил Чонг Бом. - Мы же полетим на самолете.

Ли Хен только приблизительно знал, как это - лететь на самолете. Он

видел, как это происходит в кино и понимал, что это сильно отличается от

поездки на общественном транспорте.

У Ли Хена и Чонг Бома было немного багажа. В руках юноша держал

билеты, на которые до этого даже не смотрел, а сейчас вдруг решил

взглянуть и очень удивился увиденному. Точкой назначения в них

значился Каир, Египет.

- Мастер!

- Да?

- Разве этот самолет летит в Каир, а не в Юго-Восточную Азию?

- ...

На лицах пассажиров, слушавших их разговор, отразилось недоумение.

"Он что, не знает, куда летит?"

- Ты же знаешь, что мы летим на остров Чеджу?

- Ну, да.

- Самолет нас высадит на этом острове.

- Это как ехать на автобусе и выйти в середине пути?

Пассажиры, слушавшие этот разговор, чувствовали себя зрителями в

театре абсурда.

Надо же такое придумать. Остров Чеджу - остановка по пути в Египет!

Однако под грозным взглядом Чонг Бома никто из людей так и не

решился сказать Ли Хену правду.

Таким образом, сам о том не подозревая, Ли Хён отправился в Каир.

***

Каирский аэропорт.

Лето в Корее было жарким, но оно не шло не в какое

сравнение с египетским. От горячего воздуха и палящего солнца пот

катился градом, заливая лоб и глаза. Да и аэропорт, в котором туда сюда

сновали египтяне, трудно было спутать с корейским.

- Мастер! Мне кажется, мы прилетели куда-то не туда. - Ли Хен с

подозрением взглянул на своего спутника.

- Прости, я не мог сказать тебе правду ..., это - традиция

додзё, дать
своим ученикам шанс увидеть мир.
- ...
- Мы давно планировали эту поездку.
Несмотря на обман, Ли Хен не мог злится на Чонг Бома. Он даже не
предполагал, что когда-нибудь сможет оказаться в месте, подобном этому.
Для изучения мастерства владения мечом нужно было что-то большее,
чем просто физическая сила. В процессе должна была участвовать каждая
живая клетка человеческого организма.
Путешествие за границу должно помочь в изучении пути мечника! Даже
не смотря на проблемы, оставшиеся нерешенными дома, у Ли Хена не
было причин сожалеть о случившемся. Кроме того, иной возможности
посмотреть мир у него не было.
- Это же бесплатно?
- Конечно.
- ОММ.
Ли Хен облегченно выдохнул.
- Все бесплатно, поэтому расслабься и получай удовольствие.
Куехахахаха! Это путешествие для тебя оплатили другие, наслаждайся!
- Куда мы направимся теперь?
- Для начала мы сядем в вертолет.
Вертолет ждал их в Каирском аэропорту.
Они летели через пески Сахары к прекрасным зданиям из кирпича и
камня.

***

Северная Африка.
Два полноприводных джипа терпеливо дожидались Ли Хена и Чонг
Бома.
Джипы были с откидным верхом - имели сверху кожаную палатку,
которая могла легко открываться и закрываться.
- Младший.

- Да, мастер?

- Ты умеешь водить?

- Раньше не доводилось, правда, я немного ездил на мотоцикле...

У него не было водительских прав, но одно время он развозил еду на

мотоцикле для китайских ресторанов.

- Чонг Бом, а у тебя есть права?

- Здесь это не имеет значения. Тут нет дорожной полиции, так что,

главное, постарайся ни во что не врезаться.

Чонг Бом бросил ему ключи от машины.

- Иди, заводи её.

Ли Хён сел за руль и поместил ключ в замок зажигания.

Куа ааааааххахахахахахнг!

Двигатель автомобиля взревел. Без дороги, на полноприводном

транспорте для пересечения пустыни! И пусть джип выглядел не сильно

привлекательно внешне, у него была огромная мощь.

Заднее сиденье машины было завалено едой, водой, канистрами

с бензином, палаткой. Кроме того, там была книга об Африке и белели

медицинские аптечки.

- Ну что, давай начнем!

Джонг Бом запустил двигатель и выехал в пустыню первым.

Под колесами автомобиля взметнулась пыль.

- Я смогу!

Ли Хён резко нажал на одну из педалей, но машина с места не

сдвинулась.

"Педаль газа слева или справа?"

Ли Хен снял ногу с тормоза и надавил на другую педаль. Автомобиль

подпрыгнул и резко рванул вперед.

Для человека, не разу не сидевшего за рулем автомобиля, ощущения

скорости были фантастическими.

Нет никаких переулков, и можно припарковаться везде, где хочешь.

Мимо них проносились песчаные дюна, сновали пустынные скорпионы,

а один раз вдалеке промелькнул оазис. Позади стремительно

несущихся
автомобилей поднималась песчаная пыль.
Taaaang!
Dodododo.
Внезапно из-за бархана вылетела вооруженная группа всадников.
- Мастер, кто это? - прокричал Ли Хен в рацию.
- Одно из двух - либо бандиты, либо полиция.
- Они на нас не нападут?
- Не должны. У додзё есть контакты в этом месте. Не думаю, что они
нападут на помеченный автомобиль.
На автомобиле Ли Хена развевался раскрашенный красным флаг.
Всадники и вправду не нападали, но расстояние между ними и
автомобилями стремительно сокращалось. Правда, впереди уже виднелась
небольшая деревенька. Ли Хён достал видеокамеру, решив записать все,
что было вокруг. Здания, построенные из грязи и соломы, тощие
чернокожие дети, играющие в мяч. На их лицах не было радости. Ли Хён
и Джонг Бом встретились с деревенским врачом, которому доставили
книги и медицинские аптечки.
Доктор поблагодарил их, получив так необходимые в пустыне
лекарства. Потом к ним подошла пожилая женщина и подарила по
ожерелью из камня и дерева.
- Как давно вы им помогаете? - Спросил Ли Хен своего спутника.
- Первый раз Мастер поехал в тур по Африке где-то 15 лет назад.
- Скольким людям помогут эти лекарства?
- Приблизительно 600.
- Так много?!
В маленькой палатке у больницы выстроились в линию дети.
Все они получали укол вакцинации, и благодарили врачей.
Дальше была вторая деревня, а за ней и третья.
Также по пути попадались отряды местной полиции, но бандитов в
округе было не много.

Ли Хен и Джонг Бом на ночлег расположились на высоком утесе.

- Мастер, камень в пустыне очень тверд.

- Отнюдь, скалы здесь очень хрупки. Их структура напоминает песок

пустыни.

Джонг Бом много знал о мире.

Спустя три дня после начала путешествия они все еще были в

пустыне. Повсюду их сопровождал вооруженный конный отряд.

Ночью в пустыне, стоило солнцу скрыться за горизонтом, становилось

невероятно холодно и Ли Хена начинала бить дрожь. Чтоб согреться, он

кипятил чайник и с чашкой кофе закутывался в одеяла.

Под светом Млечного пути он пил кофе в пустыне!

- Несколько ложек сахара.

В один из таких моментов Ли Хен включил радиоприемник. Сначала

транслировалось какое-то ток-шоу на незнакомом языке, но вскоре оно

сменилось музыкой. Он слышал ее пару раз в Корее. Это была песня Чон

Херин `Диалог Глаз' на английском языке.

Глава 3. Крылья

Покинув пустыню, Ли Хен и Чонг Бом вдоль реки двинулись на юг.

На границе Африки несли свои воды две реки, к

которым стекались животные со всей пустыни. Кого зверья тут только не

было - антилопы и зебры, гепарды и шакалы, буйволы, обезьяны

и даже олени. А в небе парили многочисленные стаи разноцветных птиц.

- Как удивительно. Такой себе маленький зоопарк. - Сказал Чонг Бом

Ли Хену.

Животные в сухой дикой местности!

Ли Хен кивнул.

- Это точно.

Воробьи, обычно сидящие на телефонных столбах, не могли даже

сравниться с розовыми фламинго, вид которых вызывал на душе радость.

Джип был защищен от атак животных бортами из армированной

стали, но на дороге хватало и других опасностей, так что, расслабляться

не стоило.

Хен по неровной дороге ехал след в след за Чонг Бомом и наслаждался

дикой природой, устать от которой было невозможно. В отличие от Кореи,

где все более-менее крупные животные отлавливались и помещались в

клетки, здесь можно было увидеть любую живность. Часто

встречались жирафы, беспокойно вытягивающие длинные шеи в поисках

хищников, в реках мелькали крокодильи морды.

Ночью им пришлось спать внутри автомобилей, вздрагивая от каждого

шороха.

Кууууууенг! Кууунг! Куенг! Куенг! Куенг!

Кихаааааах!

Так они и путешествовали, доставляя в африканские

деревеньки лекарства. Иногда заезжали в небольшие городки. Но, ни

красоты земли, ни возможность увидеть такое количество редких

животных, при виде бедности, царящей вокруг, Ли Хена уже не радовали.

Он даже боялся себе представить, сколько вокруг умирающих от

недостатка лекарств и голода детей.

А ведь пары обуви, купленной в Корее, было бы достаточно, чтобы

спасти жизнь десятка африканских детей.

"Я, никогда не испытывал ничего подобного. Стоит об этом

задуматься. Наверное, надо приложить еще больше усилий к работе".

Вместо того, чтобы жаловаться на прошлое, он решил подумать о

будущем.

О жизни и нравах, судьбах и мечтах.

После увиденного в Африке, ему нужно было время, чтобы все

осмыслить.

Мир был не справедлив.

В то время, как люди смеясь, смотрели телевизор, в Африке от голода

и болезней умирали люди. Начальная школа, средняя школа, старшая

школа, колледж. Ничего из вышеперечисленного у них не

было. Они даже не могли получитьобразование, не говоря о чем-то

другом.

Путешествие!

Сначала он не хотел ехать непонятно куда, но теперь, ни о чем не

жалел.

Прошло четыре дня, с тех пор как они отправились в путешествие по

Африке.

К ночи они, наконец, достигли города.

Ли Хен снял покрытую песком маску. Его тело и волосы тоже были в

мелком песке.

- Мастер, где мы?

- Это сердце Африки.

В сердце Африки было много небоскребов и магазинов. Было много

туристов, поддерживающих городскую экономику и торговлю.

- Мы развезли все лекарства, так что оставшаяся часть дня у нас

свободна.

- Я хочу скупаться.

Для того, чтобы принять ванну, Ли Хен и Чонг Бом направились в

отель, а освежившись, пошли прогуляться по городу.

В городе было много чернокожих, уныло бродящих по аллеям и

исчезающих в переулках трущоб.

Еще здесь встречались туристы со всего мира.

В городе было довольно безопасно, но люди боялись подходить

слишком близко к Ли Хену и Чонгу Бому. Не успев переодеться с дороги,

они выглядели, словно группа бандитов с пустыни.

На следующий день они сели в самолет и полетели в Европу.

Путь их

лежал через океан.

- Куда теперь? - спросил Ли Хен подхватившего рюкзак с парашютом

Чонг Бома.

- Идем.

- Куда?

- Настоящий мужчина должен хоть раз в жизни прыгнуть с парашютом

с самолета.

Ли Хен выглянул в окно.

Здания внизу были похожи на маленькие точки, а между ними тонкой

лентой вилась дорога.

- Я никогда раньше не прыгал с парашютом.

- Сейчас я вас этому научу.

Они получили небольшой брифинг от французского инструктора о

том, как прыгать.

К счастью, этот человек изучал путь меча в додзё, поэтому смог

объяснить им всё быстро и на корейском языке.

- Приготовьтесь!

Дверь ангара открылась, и в самолет ворвался холодный ветер, вызвав

дрожь во всем теле.

- Я пойду первым! - Прокричал Чонг Бом, и выпрыгнул из двери

летящего самолёта. Разбежавшись, насколько мог, Ли Хен последовал за

мастером.

Он парил в бескрайних синих небесах, а его тело обнимал ветер.

Это ощущение было похоже на то, когда он спускался с Города Небес,

Лавиаса! Он чувствовал свободу.

Потом был пятизвёздочный отель в Париже.

Ли Хен и Чонг Бом остановились в пентхаусе. После

регистрации коридорный проводил их в номер. Персонал отеля бросал на

них странные взгляды. Судя по всему, их неправильно поняли, ведь по

слухам, в Корее было очень многоголубых.

- Теперь будем пить!

В отель, который они выбрали, был прекрасно оборудованный бар.

Чонг Бом небрежно забросил рюкзак в угол комнаты, достал нож, и

одним точным ударом снес горлышко винной бутылке. Об существовании

штопора, он похоже, даже не вспомнил. Откупорив бутылку, он налил в

чашку вина, и залпом осушил.

- Ох, так освежающе! Интересно, а виски или соджу здесь есть?

Как типичный кореец, он любил соджу.

- Нет ничего лучше, чем соджу!

- Да. Это правда! Несмотря на то, что студенты предпочитают вино,

соджу все равно является лучшим в мире напитком.

Они не могли понять ни вкус, ни запах вина.

Для них оно было просто горьким!

- Я не понимаю, почему оно настолько дорогое. Худший из напитков.

Своими высказываниями он оскорблял всех любителей вина в мире!

Соджу, в принципе, был хорош, но лучше всего он шел под свинину и

в компании близких друзей.

- Бутылка соджу хороша в любой стране.

Выпив по две чашки вина, Ли Хен и Чонг Бом вышли на террасу, с

которой открывался чудесный вид на Эйфелефу башню, Сену и

исторические постройки Парижа.

В Европе считали, что в Париже были самые

красивые улицы. Вестибюль гостиницы, в которой они поселились,

украшали статуи и яркие, красочные картины.

- Почему бы нам не прогуляться по ночному Парижу, вместо

того, чтобы запереться в номере и смотреть телевизор? - Произнес Чонг

Бом, открывая бутылку с ликером.

- Я не против.

- Тогда бери парашют.

- Хорошо.

Кино, шедшее по телевизору, было очень популярно в Европе и

Соединенных Штатах. В пятизвездочных отелях былодаже китайское и

японское телевиденье, но корейских программ практически не было.

Кроме парашюта, Ли Хен взял с собой видеокамеру. Все, что ему

предстояло увидеть, он собирался снимать на камеру!

- Хухуху.

Увидев направленную на него видеокамеру, Чонг Бом засмеялся,

вышел на террасу и картинно раскинув руки, спрыгнул вниз.

Выглядело это, словно он решил покончить жизнь самоубийством.

- Видимо, это часть путешествия.

Ли Хен поднялся на ограждение и тоже спрыгнул вниз, мгновенно

раскрывая парашют. Перед ним раскинулся ночной Париж.

Поскольку Чонг Бом имел больше опыта в прыжках с парашютом, он

достиг земли первым. Люди смотрели на них с удивлением.

"Tu es d'ou (откуда Вы)?" - Спросила их проходившая по улице

девушка.

Чонг Бом не знал французского, впрочем как и английского.

Он взглянул на Ли Хену, но тот в плане языков тоже был полный

профан.

- ...

Они растерянно застыли.

Они были корейцами и не учили иностранных языков, и понять, что

говорит француженка, не могли.

- Мастер, идемте, съедим где-нибудь по хот-догу.

Ли Хен решил помочь Чонг Бому выйти из неловкого положения.

- Хорошо. Как насчет того места?

Проигнорировав француженку, они направились к киоску с хот-

догами.

Оставшуюся часть вечера они просто гуляли, наслаждаясь красотами

Парижа. Они посетили Версальский Дворец, Люксембургский Сад,

Площадь Согласия и Оперный театр Бастилия. Фотографировались на

фоне достопримечательностей.

- Приготовься. Раз, два, три!

Щелк!

- Теперь ты.

Типичная поездка и фотосъемка!

Иногда они просили, чтоб прохожие сняли их вдвоем. Так, объедаясь

хот-догами, они бродили по улочкам Парижа.

- В Париже вкусные хот-доги.

- Да, восхитительные. Но хотелось бы попробовать и свиных отбивных.

- А что, это неплохая идея. Поужинаем перед дорогой.

После приятной еды, они направились в Германию. Для этой цели

додзё заранее арендовало им мотоциклы.

- Давай проверим возможности германских мотоциклов на автостраде.

Мотоциклы на автостраде!

- Здесь на обочине шоссе можно отдохнуть? Хотелось бы поесть

лапши и печеной картошки.

Потом они поехали в Нидерланды, где катались на скоростных лодках,

и занимались дайвингом. Они исследовали дно океана, рассматривали

проплывающую мимо рыбу.

После путешественники отправились в Англию, посетили футбольный

матч, где было много студентов и туристов изКореи. После футбола

пошли на знаменитый английский пляж Кройд, где из-за шторма поднялся

сильный ветер.

- Какая замечательная погода.

- Ты считаешь эту погоду хорошей?

Небо было затянуто свинцовыми тучами, грозясь в следующий миг

пролиться на землю проливным дождем. В такую погоду не удивила бы

даже молния.

- Согласно распоряжению Мастера, я должен научить тебя серфингу.

На пляже было много людей, наблюдающих за волнами, с каждым

порывам ветра все выше взмывающими вверх и заливающими пляж.

- Ты до этого никогда не занимался серфингом?

- Нет.

- Это даже хорошо. Думай о нем, как о купании, и наблюдай, как это

делают другие люди.

Вокруг было немного людей, пытающихся удержаться на волнах. Чонг

Бом и Ли Хен вошли в воду, пытаясь повторить их действия. Люди на

пляже с интересом пялились на двух азиатов с досками для серфинга в

руках. Обычно, чтобы уменьшить сопротивление водной стихии, люди

для занятий этим видом спорта одевают специальный костюм, однако эти

двое общим правилам следовать не собирались, оставив верхнюю часть

тела обнаженной.

Чонг Бом положил свою доску для сёрфинга на воду и попыталась на

нее залезть. Однако, продолжающие накатывать на берег волны, всячески

ему препятствовали.

Взгляд толпы переместился на Ли Хена, мужественно последовавшего

за своим спутником.

Плавание было одним из любимых занятий в Кореи.

Он положил доску на воду, и яростно заработал конечностями.

- Только подумать, я занимаюсь в Англии сёрфингом!

Сильный ветер поднимал вокруг него волны и бросал в лицо мелкий

дождь. Волны, вздымаясь вверх на несколько метров, обрушивались

сверху, погружая с головой в соленое море и им очень трудно было

противостоять. Стоило ему удержаться на доске, как в бок била волна,

сбрасывая обратно в воду.

- Черт. - В сердцах воскликнул Ли Хен, - это напоминает ту бурную

ночь в районном водохранилище.

Когда он был ребёнком, ассортимент игр, в которые он мог играть, не

тратя денег, был невелик. Ребенком он тратил время на ловлю лягушек и

речных раков в канале, а когда стал старше, решил поискать более

интересное место.

Соседнее водохранилище!

Этот водоем пользовался дурной славой, так как за год в нем гибло от

трех до пяти человек. Но Ли Хен ловил в нем рыбу голыми руками

несмотря на проливной дождь и считал, что море Англии ничем не лучше

того водохранилища.

- В Корее плавает больше 100 тысяч человек! Так что Британские воды

не такие уж и грандиозные.

Ли Хен вновь двинулся вперёд, намереваясь еще

раз бросить вызов волнам!

Он пробовал снова и снова.

И даже все более усиливающийся шторм не мог заставить его повернуть к берегу.

- Как смеют волны так поступать со мной, Чонг Бомом!

Взгляд Чонг Бома, с каждым падением, становился все более упрямым.

Сначала он пытался наслаждаться волнами, но теперь это была

настоящая борьба. Его тело было влажным от воды и от пота. Используя

всю свою силу, он зажал доску для серфинга и подпрыгнул. Он повторял

это действие бесконечно, пытаясь поймать волну. Наблюдая за его

мучениями, Ли Хен словно прозрел. Он понял, что надо делать.

Большие волны давили на доску и нарушали баланс серфенгиста.

Чтобы удержаться, нужно было попытаться полностью отдаться потоку.

"В общем, вместо того, чтобы плыть к волнам ... нужно просто двигаться в унисон с ними?"

Ему нужно было оседлать доску, не сопротивляясь потоку волн.

"Я смогу это сделать. Представлю, что я верхом на виверне ...'

Все чувства Ли Хена обострились.

Чтобы преуспеть, он должен приобрести этот навык. Он

должен приспособиться, вспомнить свой полет на спине виверны.

Сражение с летящей виверной! Ли Хен, находясь на гребне волны,

попытался сохранить равновесие, и это ему удалось.

- Куа хахахахахаха! - Засмеялся он. - Я покорил шторм!

Чонг Бом был одаренным и хорошо тренированным атлетом, поэтому

вскоре тоже сумел оседлать волну. Они катались на волнах во время

шторма!

Все это с берега на камеру снимала англичанка. Ли Хен попросил ее

еще об этом, когда только собирался войти в воду.

Потом была пляжная вечеринка с пивом из магазина.

- Европейские хот-доги хороши.

- Колбаса тоже восхитительна.

Ли Хен и Чонг Бом напились пива от всей души и в конце концов

уснули.

- Пора отправляться в другую часть Европы кататься на лыжах. -

Сказал на следующее утро Чонг Бом и они направились в Альпы.

Официально лыжный курорт был открыт, но никто не спешил

кататься. Для людей это было рисковым вызовом!

После Альп следующим пунктом назначения стала Красная площадь в

Москве.

- Смотри, это - Красная площадь.

У них было мало времени для осмотра исторических мест, поэтому

после Москвы они поездом отправились в Китай.

- Я купил немного яиц ..., где кимбаб?

Вареные яйца были обязательным атрибутом путешествия на

поезде. Они сидели в купе и в окно созерцалимелькающую за окном

заснеженную тундру, а Ли Хен вспоминал путешествие и не мог

подобрать слов, чтоб его описать.

В промежутке между Африкой и Средней Азией он встретил

множество людей. Почувствовал на себе горячее солнце, песок, ветер и
воды Востока. Познал европейскую культуру и архитектуру. Впечатлился
скульптурами и картинами. Он всю жизнь прожил в небольшом городе, не
зная, что мир так огромен.

"Как много земель".

Корея не шла ни в какое сравнение, с такой страной, как Россия.

"Только подумать, что на земле есть такие места...!"

Глава 4

Архитектура империи Арпен.

С путешествия по Европе Ли Хен вернулся спустя 23 дня. Сестра
ранним утром ушла в библиотеку, поэтому дома никого не было, и он
решил заняться уборкой. По завершении, уставший, лег на пол отдохнуть.

"Не понимаю, почему люди так заморачиваются путешествиями, если
это так утомительно. Я бы предпочел слоняться по дому".

Непонятно, зачем иностранные туристы ездят каждый год в отпуск на
курорты. Он бы предпочел отдыхать дома, чем слоняться по улице. В его
представлении, комфортный отдых, это поедание риса с сладко-кислой
свининой и сон под вентилятором.

"Эх...Если бы я мог все время просто валяться".

Он был подавлен. Несмотря на хорошую физическую форму,
путешествие по Центральной Азии, Европе и Африке его утомило. Но он
не мог отдыхать, зная, что где-то есть деньги, которые можно заработать.

Лето - золотое время! Для того, чтобы догнать своих соперников, он
должен был полностью посвятить себя поднятию уровней и улучшению
навыков. А еще надо было заработать побольше денег для семьи, чтобы

не допустить дефицита в этом месяце.

"Интересно, какие изменения произошли за это время на Версальском

Континенте и в Море?"

23 дня - это огромный промежуток времени в "Королевской Дороге". А

учитывая, что за один час в реале, в игре проходит около четырех часов, с

момента его отъезда в "Королевской Дороге" прошло 92 дня. Это было

основной причиной его беспокойства.

"Я не знаю, в порядке ли сейчас Мора. Надеюсь, я вернусь в город, а не

в руины, оставшиеся от него".

Ли Хен раскрыл чемодан и выгреб сувениры, купленные в

доказательство, что он был в Европе.

Отель Син Белл, отель Хилтон, Парижская комунна.

Он достал полотенца, зубные щетки, зубную пасту, мыло и шампунь.

Кроме того, в самолете он прихватил пару одеял,поэтому его сумки были

переполнены. Одна была полностью забита французской и итальянской

одеждой, ожерельями, дамскими сумочками и прочими вещами для его

сестры. Ради нее он перешагнул через себя. Ей Ли Хен ничего не забыл

купить.

"90 евро? Нет, нет и еще раз нет. 40 евро максимум".

"Не будет никакой сделки, до свидания".

"40 евро. 40 евро. 40 евро!"

Он никогда не стеснялся торговаться. Ли легко мог определить

ценность товара, узнав, из каких материалов он состоит.Даже

учитывая высокие затраты на рабочих в Европе, он упорствовал на цене в

40 евро.

"Мир полон жуликов". - Думал он.

Иностранным туристам вещи продавали дороже. Он не мог не быть

настойчивым в этой враждебной среде. Когда Ли Хен платил за товар не

торгуясь, его руки предательски дрожали.

Кроме подарков для сестры, он купил сувениры для О

Донгмана, Цоя

Чжехуна, Юнг Хё-Линн, и остальных.

Роскошные европейские брендовые футболки!

Что-то он купил в Европе, что-то на китайских рынках.

В общей сложности он потратил на подарки 800 долларов. Самая

дорогая вещь, которую он приобрел, стоила 60 долларов. Он проверял

каждую вещь не менее пятнадцати раз, прежде чем начинал за нее

торговаться.

Это был настоящий шопинг. Прежде чем включить телевизор, он

рассортировал все покупки. На одном из каналов показывали передачу о

Версальском Континенте и Ли Хен решил ее посмотреть, чтоб узнать о

событиях, произошедших в "Королевской Дороге" за время его отсутствия.

***

- О Джуван, я слышал, королевство Хейвен побеждает в войне против

королевства Калламор?

- Это так. Говорят, хайвенцы отбили атаку рыцарей королевства

Калламор. Теперь ожидают, когда вражеские солдатывнутри форта

сдадутся.

Ли Хен не знал, что между королевством Хейвен и

королевством Калламор началась война. Королевство Хейвен

располагало большим количеством сильных игроков. И этой силы

оказалось достаточно, чтобы победить считавшихся

несокрушимыми рыцарей королевства Калламор.

Особо упоминалась гильдия "Гермес". Ее решение не принимать

участия в войне, поразило всех в королевстве Хейвен.И сразу же во всем

обвинили Бадырея, являвшегося тайным лидером гильдии "Гермес".

Влияние Бадырея на гильдию было велико, так как именно благодаря

ему, она стала одной из самых сильных.

- Гильдия "Гермес". Думаете, гильдия "Гермес" плохо заботиться о

королевстве Хейвен?

- Виновата не только она. Остальные гильдии поступили так же.

Таким образом, вина была распределена между всеми

престижными гильдиями Королевства Хейвен.

Ли Хен не знал, что Королевство Хейвен уже заняло территорию

королевства Калламор, и их армия становиться день ото дня все сильнее.

- Нет врагов, которые смогут сейчас победить королевство Хейвен.

Но что бы там не говорили, Бадырей решил идти на войну, даже

вопреки приказу гильдии "Гермес". Во время боя у Рейбарда он заманил в

засаду отряд из королевства Калламор и уничтожил вражеские фургоны с

продовольствием.Впоследствии, видео того, как они растаскивали еду,

и продавали её в соседний город, было кем-то загружено в ЗалСлавы.

Пользователи, сочувствующие королевству Хейвен, радовались каждому

новому видео.

- Нет никого сильнее Бадырея.

- Он страж королевства Хейвен!

Под каждым его видео было сотни тысяч комментариев. Репутация

Бадырея, как самого сильного игрока Версальского

Континента, выросла еще больше.

Поклонники хвастались им в ответ на деяния Виида, победившего в

образе орка Каричи Бессмертный легион и Костяного Дракона.

Другая престижная гильдия - гильдия

Ланкашира, тоже была вовлечена во все это, но не могла выдержать

конкуренции. Королевство Хейвен заблокировало маршруты поставок для

королевства Калламор, а затем наслало убийц на его лидеров.В результате,

королевство Калламор было вынуждено отступить в свои

крепости.

Бадырей и его товарищи сыграли важную роль в войне между этими

двумя странами. Но несмотря на это, гильдия "Гермес" решила наказать

Бадырея.

Пошедшие вопреки решению Гильдии "Гермес" Бадырей и его группа

изгоняются из гильдии сроком на 200 дней.

Это решение вызвало много жалоб от игроков королевства Хейвен.

Веб-сайт гильдии "Гермес" заполонили жалобы и оскорбления игроков,

выступающих за отмену наказания. Но благодаря этому, рейтинг Бадырея

еще больше взлетел вверх.

- Еще немалый интерес вызывает высокоуровневый игрок Чейз,

отправившийся с большим количеством людей в подземелье, чем

посодействовал королевствам.

- Кроме этого, поступили еще интересные новости. Цены на бархат

значительно повысились. Как ты думаешь, на что это

повлияет? Кстати, Чин Хе-Мин, ты знала, что портные могут создавать

предметы из бархата?

- О, это возможно?

- После получения навыка шитья 6 начального уровня, появляется

возможность комбинировать ткань, шерсть и бархат. Так что, это хороший

материал для портных.

О Версальском Континенте всегда было много

различных новостей. Больше всего игроков интересовали новости о

развитии королевств, к которым они относились.

- Кстати, в последнее время игроки все чаще поглядывают в сторону

северных регионов, думаю, местным жителям там нужно быть настороже.

- О Джован, на севере тоже что-то происходит?

- Новости с севера поступают все более и более напряженные.

Некоторые наемники с центрального континента отправляются на север.

- Думаешь, на севере тоже начнется война? - заволновалась Чин Хе-

Мин.

- Мора будет покорена.

- Помнится, Бог Войны Виид управляет Морой.

- Север стал центром торговли и приключений. Лорд давно не

появлялся там, так что, это должно было произойти. Покажите нам видео.

На экране телевизора замаячили северные деревни. Одна тысяча, две

тысячи, бесчисленное множество обученных солдат, кузнецы, создающие

оружие. Более 10 гильдий заключили союз, и их кузнецы сейчас

создавали осадное оружие.Наблюдать, как командиры обучают рыцарей,

было довольно интересно.

Ли Хен выключил телевизор.

- Кто бы мог подумать, что они захотят покорить Мору!

***

Обычно, когда злился, Ли Хен спокойно выключал

телевизор. Волнуясь только об экономии электроэнергии! Он никогда не

швырялся пультом управления и не бил рукой в стену.

- Как смеете вы пытаться забрать мою миску риса ...

Этого он стерпеть не мог. На Мору, в которую он успел вложить такую

огромную сумму денег, собирались напасть враги. Они

собирались украсть то, что принадлежало ему. Даже у нежного и милого

чиахуа не может быть двух хозяев. Ли Хен не собирался позволять кому

бы то ни было опускать ложку в свою миску!

- Я накажу их ... пусть готовятся к убыткам.

Виид стоял у окна в своем замке, и смотрел на игроков, снующих по

центральной площади и гуляющих возле озера со статуей Фреи. Это был

хороший город для новичков, с каждым днем разраставшийся

все сильнее.

Вон, на лугу вблизи дороги, разлеглись молодые телята. Если посмотреть

повнимательнее, можно заметить, как удивительно похожи они на

молодого Желтого.

- Я проливал кровь и пот, возрождая этот город.

Виид создал много скульптур и вложил массу золота, чтобы заставить

город развиваться быстрее. Кроме того, было кое-что еще.

Центр Искусств Моры!

Возведенное совсем недавно здание было заполнено людьми. Вокруг

него раскинулся большой сад, засаженный различными цветами и

деревьями. Этот Центр был гордостью города. Он был построен так, что с

него можно было видеть все красоты Моры.

- Первый раз я смотрю на это место, как Лорд.

Виид давно не был в этом месте, занимаясь повышением уровней. На

север, в поисках приключений, стекалось много игроков самых разных

уровней. И чем больше их приезжало, тем быстрей развивался

город. Виид не мог допустить разрушения Моры! Он думал о своей

провинции, как о миске риса, в которой каждое зернышко было его

рыцарем или солдатом.

- Только подумать - они хотят отобрать мою миску риса, пока я на

каникулах ...

В наличии у Вида было около 390 тысяч золотых. Часть этих денег он

получил за убийство королевской Гидры, часть заработал на

продаже оружия и других предметов. Он никогда не покупал дорогих

продуктов, таких как ром и никогда не покупал драгоценных металлов. Он

собирался инвестировать всю эту сумму в развитие Моры.

- Режим Внутренних Дел!

Состояние внутренних дел провинции за

прошедшие двадцать недель.

Доступные ресурсы.
Вооруженные силы: 51
Экономика: 989
Культура: 1512
Технология: 338
Городская застройка: 121

Санитария: 41
Охрана: 65%
Коррупция: 3
Резервные фонды: 518,642$

Мора неудержимо росла. Чтобы расширить её территорию, ему
требовалось много денег. Культура и технологии ускорили экономическое
развитие, позволив ему накопить приличную сумму. В провинции,
благодаря особенностям людей, практически не было коррупции.
- Показать историю доходов.

Ежемесячный доход Моры (в золотом эквиваленте)
Налог на строительство: 12,116
Жилищный налог: 918
Налог с продаж: 22,889
Торговый налог: 57,901
Налог на Торговцев и наемников: 3,051
Земельные налоги: 6,373
Добыча руд: 9,230
Поставки магазина: 49,749
Продовольственный доход от продаж: 35,461
В Мору, благодаря низким налогам, постоянно прибывают новые люди.
Недостаточно квалифицированных рабочих (Кузнецов, кулинаров, швей, и т.д.)
20,000 безработных.
Здания вокруг центральной площади перенаселены.
Низкий налог на собственность.
Продажи дешевых товаров растут взрывными темпами.
Центр торговли Версальского континента, идущий вперёд огромными темпами.
Большое количество разнообразного товара низкого качества.
Специализация Моры - волокна и ткани (продаются за более высокую цену).
Мора очень привлекательна для торговцев и наемников.
Продавцы покупают товары в Море и продают их на остальной части севера.
На центральной площади очень тесно, она переполнена.
Добыча железной руды хорошего качества, меди и

серебра увеличивается.
Требуется разработка большего количества шахт.
Бизнес баров и гостиниц быстро развивается.
В магазинах оружия и доспехов торговля неактивна.

Благодаря большому количеству игроков в Море, экономика развивалась. Виид решил инвестировать в провинциювсе свое золото.
Дзинь!

Крупномасштабные инвестиции в Мору. Граф Моры
Инвестировал в провинцию огромную сумму.
В течение двух месяцев на 45% увеличивается производительность.
Территории вокруг города расширяются.
Заметен прирост населения.

Он вложил в Мору более 900 тысяч золотых.
- Сначала нужно развить шахты и сельхозугодия.
На это он потратил около 320 тысяч золота!

Земля расчищена.
Благодаря знаниям империи Арпен, количество расчищенной земли увеличилась на 13%.
Для развития сельского хозяйства выращены новые быки.
Рабочие и шахтеры посланы в 3 шахты.
Для исследования земли, Мора посылает разведчиков в соседние горы.

С благословением богини Фреи, Мора сможет производить еду уже через три месяца.
- Это - основа экономики.
С увеличением количества зерна и полезных ископаемых, ежемесячный доход Моры мог значительно увеличиться.Стратегию зарабатывания денег Виид предпочитал всем другим.
- Деньги не предадут.
Вместо того, чтобы тратить деньги на роскошь, он укреплял инфраструктуру.
В Море было много жителей, и благодаря им, доход провинции должен был расти по экспоненте. Сельские жители теперь

могли

выдавать задания. Благодаря жителям, посвятившим свою

жизнь сельскому хозяйству или бизнесу, возросла экономическая

активность. Даже если бы исчезли все игроки, жители Версальского

Континента могли продолжать охотиться и зарабатывать деньги.

Выдаваемые задания и вознаграждения были самыми

разнообразными. Богатые люди давали более высокооплачиваемые

задания, что было жизненно необходимо для увеличения экономического

благосостояния.

Жители Севера давали задания, в основном касающиеся охоты. Кроме

того, от них можно было получить массу разнообразной

информации. Основной отправной точкой заданий был поиск потерянных

артефактов империи Нифльхейм.

В обязанности Лорда входила реализация всех потребностей города.

- Построить башню магов.

Цена постройки Башни Магов оказалась 100 тысяч золотых!

Но теперь у Виида были деньги на ее строительство.

- Холодный север, это не центральный континент. Я думаю,

правильнее будет выбрать для постройки Ледяную Башню Магов.

Ледяные Маги в северных землях получали большое преимущество.

Виид искал хорошее место для здания. Волшебные башни были очень

красивы, поэтому ее местоположение нужно было выбирать как можно

тщательнее. Площадь Моры явно не подходила, на ней и

так было слишком много зданий.

- Продолжим.

Виид в режиме внутренних дел, наблюдал за игроками, копошащимися

возле Статуи Фреи.

Немного подумав, он все же решился построить Волшебную башню

около Статуи Фреи.

Ледяная башня!

Она выглядела перевернутой сосулькой, высотой где-то в 20 метров.

- Это он! Лорд Моры вернулся! - Последовали приветствия от игроков

и жителей.

Пропавший лорд Моры вернулся. Жители и игроки довольно сильно

уважали Бога Войны Виида.

- Что еще нужно городу, кроме Башни Магов. - Задумался Виид.

Число рабочих мест в Море было ограничено. Теперь, с появлением

башни, люди могли выбрать профессию мага.Многие надеялись

получить класс Элементного Шамана. Это класс был очень популярен

среди тех, кто был не оченьхорошо знаком с игрой. Но новички в

основном выбирали Мору не из-за разнообразия классов и чтобы это

исправить, требовалось построить гильдию шаманов.

- Строительство Дома Элементалей!

Перед глазами Виида возник экран, на котором он выбрал

раздел духов.

Каких духов тут только не было!

Вид скользил по спискам духов. В одном углу был дух, играющий с

огнем, в другом, дух, делающий трещины на земле.

"Я построю здания этих двух духов".

В зависимости от природы духа, стоимость строительства будет варьироваться

в районе 20 тысяч золота. Что бы вы хотели приобрести?

- 20 тысяч золотых.

Постройка Дома Духа Огня завершена.

Постройка Дома Духа Земли завершена.

Место, где шаманы смогут спокойно отдыхать. Особенность здания

зависела от свойств духа. У каменного духа былкаменный дом, а у духа

огня удобный, теплый.

Дом Духа сближает с внутренним миром.

В нем душа отдыхает и поет ... но эффекты зависят от размера здания. Так же здесь можно заключать договора с духами.

Перед его глазами мелькали различные типы зданий, но он решил быть скромным.

- Постройка гильдии Элементальных Шаманов!

Через миг Элементальная Шаманская Гильдия была построена.

Это обошлось Виииду в 80 тысяч золота, но зато теперь новички в Море могли выбрать профессию шамана. Элементальные шаманы могли вызывать духов, заключив с ними договор. Для этого и нужен был дом духа.

- Теперь эти парни смогут заключить большое количество договоров.

Духи огня имели сложный характер и плохо ладили с другими духами.

Они были чрезвычайно капризны, вступали в поединки между собой, игнорировали Элементальных Шаманов и частенько отказывались выполнять их команды. Иногда приходилось тратить впустую огромное количество маны, прежде чем удавалось чего-нибудь от них добиться.

- Хорошо, что я построил для них дом.

И хоть они были не лучшими по характеру, зато выигрывали в силе по сравнению с другими духами.

Не отказывайте никому в дружелюбии.

Всех гостей встречайте по-королевски.

По команде Виида, духи могли теперь заключать договора и часто вызываться. Могли увеличивать свою силу посредством энергичной деятельности. Вид хотел заботиться о духах, которых создал.

- Теперь, только необходимые инвестиции ...

Осталось построить всего несколько зданий! Конечно, он не

думал о
постройке Императорского Дворца Арпена. Это потребовало бы слишком
большого количества денег, и драгоценных металлов. И он не мог
представить себя окруженным такой роскошью.
- Построить специальное зернохранилище империи Арпен.

Зернохранилище для больших запасов зерна.
Снижает колебания цен на еду и способствует ускорению
экономического развития и увеличению рождаемости.
Экономика увеличилась на 7.
Голодные сельские жители будут теперь мигрировать к
Мору.

Рядом с Домом Элементалей вырос большой склад зерна.
Каменное здание походило на высокий небоскреб.
Оно возвышалось даже над самым большим зданием Моры, Черным
Замком.
Великолепное здание, сделанное на 95% из камня.
- Это что за здания?
- Что это?
Игроки стекались к зданию гильдии Элементальных Шаманов и домам
духов. Теперь они могли получить высокоуровневого духа. Любой шаман
в Море мог заключить договор с духом.
- Теперь здесь будет много Магов и Шаманов.
- Если бы я знал об этом, не спешил бы выберать класс!
Дома духов наводнили посетители. Духи были в хорошем настроении.
- Я буду преданно служить.
- Я могу погрузить в землю сразу 34 врага.
Духи наперебой хвастались перед игроками своими талантами!
Внезапно, сразу за домами духов, выросло огромное здание -
зернохранилище империи Арпен.
- Это зернохранилище империи Арпен?
- Что за империя Арпен? Ух ты, оно заполнено не только зерном, но и
другими припасами.
Это было первое здание такого плана, построенное на Версальском

Континенте. Оно могло содержать запасы продовольствия на складах в
огромном количестве.
- Лорд Виид построил это здание?
- Теперь о нем будут говорить на форумах!
- Новые здания в Море растут, словно грибы после дождя.
Мору по праву считали самым красивым городом континента. Туристы
часто посещали её ради Зала славы. Фотографии пейзажей Моры быстро
распространились по просторам Интернета. Появление великолепного
зернохранилища стало горячей темой для пользователей.
- Построить Волшебный Пруд Фей.

Пруд фей построен. Феи придут, чтобы отыскать водоем.

Закончил строительство, он разлогинился. Его сестра пришла домой, и
теперь можно было поужинать.
- Она должна поторопиться и найти хорошего мужчину.
***

Приход Ли Хаян можно было увидеть через окно.
- Сегодня брат вернулся.
Это Было большим событием для нее. Ли Хаян шла по улицам, держа
в руке сумочку с газетой. Она старалась отслеживать все происходящие
события, желая быть в курсе всего происходящего.
`Лучше знать обо всем. По крайней мере, я не буду сожалеть, что не
сделала этого'.
Было время, когда Ли Хаян не училась. Тогда она боялась, что
ростовщики придут школу, и даже подумывала о суициде. Слухи быстро
распространялись по школе. При встречах с друзьями она чувствовала
стыд. Она не хотела рождаться и жить в таких ужасных условиях. После
того, как долг был погашен, она наконец вздохнула спокойно. Именно
тогда она приняла решение вернуться в школу. В тот день Ли Хен как раз

куда-то ушел.

"Интересно, куда он идет?"

Ли Хаян тайком следовала за ним. В доме, куда Ли Хен пошел, жил

один из ее учителей.

- Извините. Уверяю вас, такого больше не повториться.

Ли Хен ходил по ее учителям и извинялся. Так как школа была пустой

тратой денег, он бросил ее ради работы, несмотря на мольбы сестры.

Она не забывала, через что довелось пройти ее брату. Изменившись, она

перестала хулиганить и начала учиться, чтобы быть хорошей сестрой.

Зайдя через парадный ход во двор дома, она услышала музыку. Это было

приятная песня, не джаз. Песня женщин из музыкальной танцевальной

группы!

Как это симпатично. Мило. Восхитительно.

Может, мне надеть короткую юбку для Вас?

Я одел бы для вас рубашку без рукавов.

Я - Ваша навсегда.

Это была своего рода песня!

В небольшом дворе что-то готовил Ли Хен. В Европе ему довелось

попробовать много разнообразной еды, и он хотел приготовить что-то

похожее.

Паста с красным вином!

В сущности это была комбинация южнокорейских и итальянских

блюд.

Глава 5. Создание культа травяной каши.

Вернувшись из путешествия, Ли Хен посвящал "Королевской

Дороге" почти все свободное время.

Приготовив завтрак сестре, он с головой погружался в игру, силясь

наверстать упущенное за время поездки по Европе время. И только мысль

о Цой Чжехуне, активно вмешивающемся в жизнь его младшей сестры, не

давала спокойно играть.

- Может, это выглядит ребячеством ... но я не пущу такое на самотек. И это - мое право.

Для начала, он наладил контакт с местной детворой.

- Сообщите мне, если увидите их вместе, особенно, если он попытается ее обнять.

Ли Хену без труда удалось убедить детей помочь. Правда, пришлось им пригрозить и заплатить по одному доллару.

- Если вы откажетесь ... ваша жизнь в этом районе станет невыносимой. Разве Вы уже забыли о тех шестиклассниках?

Лица детей побледнели.

- Подумайте, что произошло бы, скажи я им ваши имена.

Он использовал простую уловку, которую всегда применял в додзё. Там он мог заставить некоторых бедных учениковделать то, что хочет, всего лишь купив им по паре хот-догов. Он показал им фото сестры и Цоя, и попросил сообщить, если они вдруг встретят их в кино, караоке или отеле.

- Позовёте меня, если увидите этих двоих.

В общем, на все это он потратил 500 долларов.

В конце не удержался и послал Цой Чжехуну сообщение:

"Если ты чем-то обидишь мою сестру, я тебя убью. Даже на краю света найду и уничтожу".

После чего со спокойной душой нырнул в "Королевскую Дорогу".

- Просто жизнь сестры для меня очень важна. Я хочу, чтобы она вышла замуж за любимого человека и была счастлива!

Новость о Зернохранилищах империи Арпен мгновенно распространилась по Море, что в принципе было естественно.Ведь эти здания были осколками давно исчезнувшей империи, когда-то объединявшей весь версальский континент.

- Когда Виид успел выполнить задание империи Арпен?

- То задание ... может оно как-то связано с империей Арпен?

- А какое отношение к этому имеет призыв королевской Гидры?

Раньше никому не приходило в голову призыватьтакого монстра ... на

него же невозможно охотится в одиночку.

Количество слухов и так росло в геометрической прогрессии, а после

постройки зернохранилища, их стало еще больше. Дикторы на

телевиденье только об этом и говорили. В Мору потянулась масса людей,

интересующихся империей Арпен.

Легенда о Скульпторе лунного света.

Если бы Виид рассказал все, что ему известно, об империи Арпен, это

взорвало бы Версальский Континент. Но тогдабы все узнали о его классе.

А он, как и любой высокоуровневый игрок, делиться своими секретами ни

с кем не хотел.

- Зачем ему понадобилось это зернохранилище?

- Может, с его помощью он хочет заработать много денег? Или это

связано с каким-то заданием. - Размышляли игроки.

Виид вновь активировал режим управления провинцией.

- Построить научную академию.

Место, где мудрецы смогут делиться своими открытиями. Увеличивает интеллектуальный уровень города. Мудрость навсегда увеличивается на 5. Приведёт к созданию Гильдии Ученых. Технология и культура увеличиваются на 3.

В Мору частенько приезжали мудрецы, желающие пообщаться друг с

другом.

Кроме того, Виид решил расширить площадь, на которой находился

портал, ведущим к реке Плача и построить обсерваторию.

- Построить Астрономическую Обсерваторию.

Построен каменный дом. Здесь можно наблюдать за ночным небом. Наблюдение за климатом будет полезно для развития магии. Открытие созвездий принесет удачу. Могут быть предсказаны явления, угрожающие Море.

Технологии увеличились на 8.

Камень был полностью исчерпан! Здания империи Арпен потребляли

большое количество строительных материалов. Теперь он мог строить

здания только из древесины.

- Построить Торговый Центр империи Арпен.

Благодаря этому строению, купцы могут получить доступ к большему количеству торговых путей и контролю цен на товары. Смогут поставлять продукты и более ценные товары. Увеличивает искусство торговли.

- Построить Центр Кожаных Изделий.

Центр, специализирующийся на торговле товарами из кожи. Мастера смогут шить и продавать товары из кожи и шкур. Постройка увеличивает количество квалифицированных портных и развивает швейную промышленность.

Швейное производство Моры увеличилось на 10.

Технологии увеличились на 15.

- Построить сад с террасой, фруктовые деревья, скважины и фургоны

Арпена.

Он потратил более 500 золотых за срочность строительства.

Здания империи Арпен были не единственным, что могло сделать

Мору процветающей.

- Построить магазин аксессуаров, небольшой театр, ювелирный

магазин. Открыть мебельный магазин, винный завод, птицеферму и

овчарню.

Он не забывал, что игроки приносили Море немало прибыли.

- Потраченные деньги, в конечном итоге, вернутся ко мне с лихвой.

Он строил здания, с помощью которых можно было тянуть из игроков

деньги. Винные заводы и птицефермы обеспечат пабы и гостиницы

хорошим вином и курятиной. После сельского хозяйства и горной

промышленности, эти отрасли могли стать основными

источниками дохода.

- Мне кажется, торговая площадь слишком мала...

После постройки зданий, наплыв людей увеличился, и на площади

стало слишком мало свободного места. Рядом с фонтаном был торговый

центр, куда приходили игроки в поисках группы для выполнения заданий

и охоты. Приток игроков в Мору вырос настолько, что им теперь

приходилось стоять в очередях, чтобы попасть в магазин.

- Пришло время еще больше расширить Мору.

Виид начал строительство четырех площадей в предместьях города.

- Построить Площадь Виверн, Площадь Ледяного Дракона, Площадь

Башни Света, и Площадь Желтого.

Постройка площади с фонтаном обошлось в 40 тысяч золотых.

Всю пространство довольно просторной площади покрывала

галька. И она было гораздо крупнее площади Сербёрг, находившейся в

столице королевства Розенхайм.

Статуя Фреи теперь была окружена пятью квадратами ромбовидной

формы.

- Надо соединить их так, чтоб из одного квадрата, легко можно было

попасть в другой...

Он распорядился построить дороги, соединившие между собой

коммерческие и жилые здания. Теперь город стал в пять раз крупнее, чем

был прежде!

Квадраты, окружающие статую, хорошо было видно с неба. А остров,

на котором она стояла, в окружении озера, был похож на желток в яйце.

- Приобретение земли принесет мне в будущем прибыль.

На Севере были репортеры практически всех телеканалов. Битвы

между королевством Хайвен и королевством Калламор к этому

времени практически сошли на нет, и пресса переключила

свое внимание

на Север, над которым тоже нависла угроза войны.

- На сей раз Бог Войны Виид почувствует горький вкус поражения. Не

думаю, что он сможет противостоять сразу нескольким гильдиям.

- Может быть. Думаете, гильдии севера смогут достичь какого-то

единства? Скорее всего, этому союзу будет очень сложно работать вместе.

Благодаря трансляциям по телевиденью и интернету, весь

общественный интерес сейчас был сконцентрирован на Севере. Все

думали только о том, кто же победит в предстоящей войне. Многие

ожидали увидеть Бога Войны Виида, командующего войсками и

побеждающего объединенный союз гильдий.

Репортерша от CTS Медиа четыре дня путешествовала по разным

деревням и брала интервью у игроков. В пяти деревнях она смогла

увидеть, как тренируют солдат.

- Гильдия "Стирол" в самом деле собирается напасть на Мору?

- Без сомнений. - Уверенно ответил корреспонденту

гильдмастер "Стирола".

Они упорно тренировали солдат и закупали оружие и броню на

Центральном Континенте. Еще они собрали большую сумму денег, чтобы

привлечь на свою сторону наемников и темных геймеров. Благодаря тому,

что происходило сейчас на Севере, у CTS Медиа появились миллионы

новых зрителей. Самый большой интерес представляли гильдии игроков,

нацелившихся на Север для захвата Моры.

- А можно узнать, на каком этапе сейчас подготовка к войне?

- Мы вооружили почти всех солдат и связались с кузнецом на

Центральном Континенте, способным создать осадные орудия.

Когда время защиты орденом Фреи истечет, мы вторгнемся в Мору.

Гильдия "Стирол" собиралась вложить в войну все свои

средства.

Больше половины городов Севера были под ее властью. На захват Моры

она собиралась бросить все свои войска, в состав которых входило около

ста тысяч солдат.

Пейл держал лук, Сурка рассматривала свои перчатки, а Зефи

проверял удочку, желая удостовериться, хорошо лизакреплена леска. Они

сейчас охотились в Море, и чувствовали, как накаляется атмосфера

вокруг.

- Грядет большая война. - Спокойно произнес Пейл.

Обычно, лучники играли на войне значительную роль. В отличие от

воинов, они умирали значительно реже, никогда не сражаясь в ближнем

бою.

Сейчас Пейл со своей группой противостоял нашествию монстров. Он

бегал по стенам, и одну за другой выпускал стрелы, целясь монстрам

в затылок. Благодаря этому, Пейл не только получал боевой опыт, но и

повышал уровни.

Хварёнг поправила платье и аксессуары.

- Думаю, это будет невероятная сцена!

- На этот раз я собираюсь магией смести всех со своего

пути! - Похвалилась Ромуна.

Во время осады много денег уходило на найм наемников. Игрок в

любой момент мог погибнуть и потерять несколько уровней или даже

предмет экипировки, но зато в случае победы можно было немало

заработать. Однако Пейла и его группу интересовал не заработок, а

защита Моры. Ведь Виид был их другом. И они догадывались, что эта

битва будет трудной.

- Как вы думаете, как всё пройдёт?

- Думаю, Виид уже что-то придумал ... наверняка.

- Кстати, а где Манауе? - Спросила Ирен, но все только пожали

плечами.

- Я не знаю. Видел, как он торговал около реки Плача, но это было

давно.

Торговец Манауе владел множеством прибыльных магазинов.

А у Вида оставалось всего лишь 260 тысяч золотых! У Моры не

было никаких средств защиты, и не было возможности

нанять армию, как это делали другие гильдии.

- Я пытался жить честно, пока они не покушались на мою миску с

рисом... - Процедил Виид, облизав губы.

Он не знал, как использовать кипящий внутри него гнев!

В этот момент, он принял трудное решение.

- Построить военный лагерь.

Он потратил 70 тысяч золотых, чтобы построить в предместьях

города профессиональный военный лагерь. Этот лагерь

предназначался для обучения пехоты, лучников и копьеносцев. Благодаря

обучению в нем, солдаты могли повысить свой уровень. Можно было

построить еще и центр для обучения конницы, но его стоимость

была, аж 200 тысяч золотых!

- Хех, думаю, так будет лучше.

Виид был в комнате один, ему было горько, и он пытался себя оправдать.

Это было самое душераздирающее решение за все время, проведенное

им в "Королевской дороге", с тех пор, как онстал скульптором.

- Призвать 8 тысяч человек на военную службу.

Он призвал в общей сложности 8 тысяч солдат.

Принудительная воинская повинность подняла неудовлетворенность

среди молодых людей и понизила уровень морали у призванных

солдат. Найм одного пехотинца обошелся в 10 золотых. Кроме того, им

нужно было платить зарплату - 3 золотых в месяц.

Для того, чтоб успокоиться, Вииду пришлось прерваться. Страдания,

рвущие на части его душу, приносили боль, от которой он не

мог дышать.

- Я остался без денег.

Остаток его средств ушел на содержание войска. На зарплату каждого

солдата ушло по три золотых, на содержание одного волшебника - около

600. Вооружение четырех всадников стоило 3000 золота. Военный лагерь

обошелся ему в 70 тысяч золотых, а призыв воинов в 80 тысяч! Он не мог

не заплатить солдатам за найм. Поступи он так, и среди населения

возникло б недовольство.

Еще по 100 золотых ушло на экипировку каждого солдата. Нелегко было

собрать столько денег.

Рыцари, которые должны были обучать солдат лояльности

лорду, потребовали для себя лошадей. Но Виида не волновало, ни

увеличение преданности солдат и рыцарей, ни укрепление его власти и

влияния. Его сейчас заботили только расходы.

- Мой Лорд приказал принимать на работу солдат.

- Приезжайте и присоединитесь к защитникам Моры!

В Режиме Управления он мог контролировать ситуацию: крепкие

парни приходили в лагеря, предлагая свои услуги. Лояльность людей

оказалась довольно высока, и период набора закончился быстро. Но

Виид не ждал от них слишкоммногого. Даже при хорошем

обучении, времени хватало только на увеличение количества живой

силы. Эти солдаты на войне погибнут очень быстро. Конечно, хороший

командующий мог бы изменить ход войны, но 8 тысяч солдат для победы

было слишком мало. Но тут произошло кое-что неожиданное.

160 латных пехотинцев предлагают вам помощь.

197 городских лучников предлагают свои луки. Хотите включить их в список?

451 охотников Моры, услышав об опасности, выразили желание помочь.

Довольно большая группа людей, численностью в 2680 человек,

добровольно пришла в военный лагерь!

Это походило на эксплуатирование человеческих ресурсов. Как будто

он хотел приготовить цыпленка, а тотобнаружился перед ним общипанный, зажаренный и готовый к употреблению!

- Зато они не потратят свои жизни зря.

Виид с удовольствием принял всех.

- По уставу, они все - солдаты Моры.

Количество солдат Моры увеличилось до 10,680.

Средний уровень: 17

Обучение: 12%

Новоприбывшие значительно отличались от солдат, имея большее

количество боевого опыта. Кроме того, они были одеты в кожаную броню.

Они были обучены гораздо лучше, чем жители деревень и отличались

поведением. Солдаты Моры, с более низкой моралью, подготовкой,

уровнями и оружием, разительно от них отличались.

Защита орденом Фреи Моры должна была закончиться через 36 дней!

У Виида было еще немного времени в запасе, но он и не думал

расслабляться.

У других гильдий было много высокоуровневых игроков.

А его солдаты, даже после пополнения, ничем не отличались от

чучел. Их легко можно было уничтожить стрелами или магией.

Без Защиты ордена Фреи, эти солдаты, их оружие и броня, совершенно не впечатляли.

- Призываю Рыцаря Смерти Ван Хока!

Рыцарь Смерти, как всегда, возник в окружении черного дыма.

- Я пришел на твой зов, хозяин.

- Я хочу, чтобы ты привел своего младшего.

- Младшего?

- Колдрима. Отправляйся к нему и используй все свое

обаяние,

чтобы привести сюда всех его рыцарей.

У королевства Калламор были лучшие рыцари, прославившиеся своей

неукротимостью в войне с королевствомХейвен. У Виида было 23 тысячи

очков дружелюбия с Колдримом, полученные за спасение этого рыцаря в

королевстве вампиров.

- Если Колдрим будет здесь, солдаты станут обучаться намного

быстрее.

На самом деле, его присутствие в Море убивало одним камнем сразу

двух птиц.

- Возьми с собой 2-ю Виверну.

- Значит, я отбываю тот час.

Будучи в Режиме Правителя, Виид, кроме строительства большего

количества зданий, создал в замке новое место.

- Золотой человек от моего имени будет руководить отделом налогов и

финансов...

Он не знал, кого еще, кроме драгоценной скульптуры золотого

человека, можно назначить на эту должность.

Первая виверна была назначена помощником налогового инспектора,

вторая - сборщиком налогов, третья управлялаконторой, четвертая -

секретной службой, а пятая - специальным комитетом по сбору пошлин.

- Ледяной Дракон станет военным министром, а феникс его

заместителем.

Желтый был произведен в министры торговли, и сразу же назначил

себя ответственным за благоустройство города, чем сосредоточил на себе

все ключевые посты Моры.

В Море было чрезвычайно много мелких гильдий. Здесь новичкам для

создания гильдии не нужно было арендовать большой офис, а было

достаточно снять небольшую лачугу.

Рассвет в Море!

Игроки, гуляющие по улицам. Вдали башня света, заливающая

пространство вокруг себя слабым лунным светом. Мора на

рассвете гораздо красивее, чем днем.

- Сорейбан, мы что, почти дошли?

- Да Хьюто, осталось совсем чуть-чуть.

Эти новички были одеты в доспехи из кожи кролика, сшитые из

множества лоскутов. Преимуществом Моры было то, что броня, сшитая в

ней для игроков низких уровней, благодаря высоким швейным навыкам,

была необычайно хороша. Обычно одежда, сшитая ремесленниками, была

чрезвычайно дорогой и редко использовалась.

- За нами никто не следит? -Хьюто резко остановился, и тревожно

посмотрел по сторонам.

- Прекрати оглядываться. Ты все равно не заметишь, что за нами кто-

то следит.

- О чем ты?

- Взгляни на лачугу.

У грубо сколоченной постройки было слегка приоткрыто окно.

А в окне сверкал чей-то острый взгляд!

Некто украдкой за ними наблюдал.

- Молчи, ничего не говори. Любое неправильное слово здесь имеет

значение ... не важно, твое или мое. - Шепнул Сорейбан.

Услышав это, Хьюто напряженно сглотнул.

- Думаешь, в этом городе вообще никому не о чем не стоит

рассказывать?

- Да. Если мы станем рассказывать о том, что говорят за пределами

города, нас не примут ни в одну охотничью группу.

- Мы должны следить за своим языком в Море.

- Не только в Море. Их власть распространяется на весь

север Версальского Континента. Если мы будем неосторожны, нам

придется покинуть "Королевскую Дорогу"!

Как можно перестать играть в Королевскую Дорогу. Даже потерять

один день игры невыносимо жаль. У них не было никаких преимуществ

перед остальными новичками.

- Неужели они настолько влиятельны, что...

- Цссс, это не то место, где можно о них говорить.

- Ой.

Хьюто резко замолчал.

Так, в молчании, они и достигли вершины холма, где находился

нужный им дом. Из него путешественники попали в подвал, где

располагался вход в подземный данж.

Скрытое подземелье!

В этом подземелье на монстров охотилась всего одна группа.

У входа им пришлось пройти небольшой тест.

- Чвик.

Для того, чтобы войти, игрокам всего лишь нужно было

воспроизвести этот звук.

- Чвиек!

- Чвук!

- Проходите.

Внутри подземелья оказалось неожиданно много людей. Здесь был

настоящий лабиринт из лачуг.

- Спасибо, что впустили. Так...

Сорейбан, настороженно оглядываясь, шел по подземелью.

Это подземелье, судя по всему, использовалось как место для

сбора отряда, численность которого составляла не менее 20 тысяч

человек. Это доказывало, что в этом заговоре участвует довольно много

игроков.

На стенах подземелья были закреплены чадящие факелы, источающие

горячий воздух.

- Это мясо дракона, убитого охотником.

- О, дракон!

- Возьмите сдачу.

- Не надо сдачи. Это мелочь.

Эти люди были похожи на фанатиков. Большинство из них были

новичками, но попадались и высокоуровневые игроки. Всех их

объединило восхищение Виидом с Континента Магии. Он был

свободен,

словно ветер, и разрушителен, как вулкан. Он не мог терпеть заносчивость

сильных гильдий, благодаря чему у него появилось много поклонников.

На Континенте Магии Виид создал себе такую репутацию, что многие

высокоуровневые игроки переселились в Мору. Именно благодаря им и

образовалось это подземное сообщество.

В одном из закоулков какие-то люди бесплатно раздавали еду. Её было

не много, поэтому раздавали совсем по чуть-чуть. По виду еда очень

сильно напоминала травяную кашу.

Как впоследствии оказалось, группа, к которой присоединились Хьюто

и Сорейбан, была культом Травяной Каши. В нем состояло около 320

тысяч игроков. Основательницу Культа Травяной Каши звали Лемон. Она

была из Королевства Розенхейма. Именно там, на строительстве

пирамиды, она впервые попробовала травяную кашу.

- О, это круто.

Новичкам, не евшим по несколько дней, эта каша казалась невероятно

вкусной. Да и тяжелый физический труд немало способствовал хорошему

аппетиту. После него даже простая травяная каша казалась изысканным

деликатесом.

Лемон за время строительства Пирамиды и Сфинкса, в общей

сложности перенесла на себе 39 валунов.

Она никогда не забывала этот трогательный момент.

Это задание помогло многим новичкам. Благодаря ему, они смогли

повысить свою репутацию с королевством Розенхейм. Позже,

путешествуя и охотясь, Лемон добралась до Моры. Она хорошо

помнила Виида. Он бесчеловечно эксплуатировал рабочих, не

предоставляя им даже лечения, но в конце их труд был вознагражден.

После завершения Статуи Фреи, травяная каша, как пожар,

распространилась по Море.

Новичкам, вступающим в клан, в виде испытания предлагалось

отведать немного травяной каши, а после охоты ужевыдавали целую

миску. У этого блюда основным преимуществом было то, что для

его приготовления не требовалось много компонентов.

В Море не было роскошных ресторанов, так как людям было достаточно

и травяной каши, приправленной для улучшения вкуса сахаром,

женьшенем или небольшими кусочками мяса.

В те дни новичкам приходилось туго. Но был и положительный момент

- новички, участвовавшие в строительстве Виида, довольно сильно

сдружились. Лемон на том строительстве, с несколькими игроками

из королевства Розенхейм, раздавала голодным игрокам кашу. Они и стали

основой культа Травяной Каши.

Как только стало известно, что скульптор Виид и Бог войны Виид, одно

и то же лицо, в Мору потянулись высокоуровневые игроки. Им тоже не

нравилось, как ведут себя топовые гильдии. Бог Войны Виид стал для

нихсимволом свободы. Культ Травяной Каши в Море вырос довольно

быстро и к данному моменту насчитывал около 312тысяч

низкоуровневых и 8000 тысяч игроков, превысивших 50 уровень!

Даже если они покидали Мору для выполнения заданий, они всегда

возвращались назад. Целью Культа Травяной Каши было полное

поклонение Вииду.

- Еще мгновение, и мы увидим видео с орком Каричи.

- Оххххх!

Атмосфера тайной встречи все больше

накалялась. Собрание становилось похожим на какой-то

неорганизованный митинг. Повара варили восхитительную травяную

кашу. В центре, вокруг костра, танцевали люди.

- О, в каше даже есть небольшие побеги бамбука.

- Только подумать, раньше мне приходилось есть одни грибы, и

умирать, если среди них попадались ядовитые.

Члены культа Травяной Каши, при виде бесплатной еды, едва не

умирали от счастья. А новички могли делиться этойрадостью друг с

другом.

Через некоторое время занялся восход.

Какой-то игрок, обряженный в длинную, скрывающую лицо мантию,

пытаясь привлечь к себе внимание, громко закричал:

- Господа, как Вы знаете, на Севере есть

гильдии, готовящиеся вторгнутся в Мору!

Люди замерли, словно на них вылили стакан холодной воды. В их

глазах вспыхнули ненависть и гнев.

- Чтобы захватить Мору, они наняли много наемников, потратив на

них огромную сумму денег. Едва захватив город, они тут же поднимут

налоги.

Чтобы вернуть вложенные деньги, они просто были обязаны поднять

налоги. Новички не были ни глухими, нислепыми, и быстро поняли

ситуацию. И это их начало беспокоить.

- Если они победят, мы потеряем наши лачуги. Кроме того, нам

придется платить за охоту. Нужно их остановить. Давайте защитим Мору!

- Вуууууаааааах!

Новички, с криками, подняли вверх ржавые мечи.

- Давайте пригласим побольше людей в Культ Травяной Каши.

Позовем в Мору людей, которые верят в свободу и справедливость!

Глаза подстрекателя, при виде такого гражданского

подъема, победно светились.

"Надо же ... техника, о которой мне рассказал Виид, и вправду работает".

Агитация Культа Травяной Каши!

Человеком, который организовал этот небольшой
митинг, был сам Манауэ.

Виид на время войны передал Культу Травяной Каши управление
производством тканей и теперь, практически ничего не делая, получал
неплохую прибыль. Сам же, в тайне от всех, занялся приготовлениями к
войне.

***

Первый меч, в окружении группы орчанок, сидел в центре большой
поляны. Эту встречу для него организовала Сээчви.

- Это - Меричви.

- Для вас просто Мери, чвик!

- А меня зовут Первый Меч.

- Меня зовут Чвийю. Чвик, чвик.

- Какое прекрасное имя. Я - Третий Меч.

Мечи были полностью поглощены знакомством с орчанками.

Благодаря слухам, ходившим о мечах среди орков,атмосфера была очень
располагающей. Во время встречи Первому мечу позвонил 132.

- В городе Виида - Море, скоро будет война. Просим у вас разрешения
сразиться с захватчиками.

У Первого Меча задергалась бровь.

- Что ты сказал?

- Мы хотим помочь Виду во время осады.

- Осада? Ты уверен?

- Да. О том, что на Мору собираются напасть, даже по телевизору
говорят.

- Это показывали по телевизору? - подпрыгнул на месте Первый меч.

- Произошло кое-что очень срочное. - Обратился он к своей девушкам,

- к сожалею, я должен уйти.

- Что такое ... я что-то сделала не так? Чвит!

- Нет, просто мои ученики собираются в бой. Не могли бы вы дать
мне о себе какую-нибудь контактную информацию?

Война была самым интересным событием в мире. И у него

была
возможность в ней участвовать.
- Чвик чвик, пожалуйста, свяжитесь со мной.
Оставив орчанок, Первый меч собрал своих учеников.
- Это будут показывать по телевидению?
- Я уже попадал в кадр во время сражения с драконом. Я могу попасть
туда снова?
- Я ни разу не видел осады. Это на самом деле так увлекательно?
- Я видел всего один раз.
- И на что она похожа?
- Все как в кино. А в конце нам придется сражаться с
нескончаемыми волнами врагов.
- Кеюею.
- Это заставляет меня чувствовать себя лучше. Сейчас
же отправляемся в Мору. - Воскликнул Первый меч.
- Как мы туда доберёмся?
- Половина из нас - девушки.
- У нас так много девушек?
Даже то, что лица орчанок больше походили на свиные рыла, мечи
видели в них женщин. А в Море больше половины новичков были
девушками.
- После сражения с драконом, 16 Меч завёл себе подругу. - Сказал 50
Меч.
- Да, это был незабываемый день.
Это было знаменательное событие, первый из Мечей, нашедший себе
пару. С тех пор Мечи везде искали свой шанс.
- Это произошло потому, что он защитил ее от дракона.
Не сдержав волнения, 3 Меч ударил себя по колену.
- Вперёд. Идем скорее!
- На осаду!
И в Мору, заслышав новость, устремились Мечи со всех концов
королевства Розенхейм и гор Юнохина. А за ними потянулись и их
ученики.

Глава 6. Песнь Виида.

Время защиты Моры орденом Фреи истекло.

На плато, где обосновалось командование гильдий "Стирол" и "Пурен", постепенно стекались все силы альянса. Кроме того, к армии

обещали присоединиться игроки нескольких северных деревень.

Северный Альянс!

В общей сложности, он насчитывал около 128 тысяч воинов. Из них

почти 90 тысяч были НПС.

Северных кочевников обучали сражаться с мечом и щитом и стрелять из

лука. Было подготовлено 40 тяжелых орудий для осады стен.

- Вперед! Скоро Мора будет нашей.

- Разрешено мародерство. Первыми придём, первыми справимся.

- Хотите получить богатые земли Моры? Значит, поднимайте мечи! -

Кричали гильдмастера, пытаясь повысить боевой дух своих войск.

Во время крупных сражений поддержку боевого духа солдат, тем более,

если это были НПС, не стоило игнорировать.

Войска Северного альянса были сейчас от Моры в восьми часах пешего

хода.

За ними неотступно следовали KMC медиа, CTS медиа и CHN,

собирающиеся освещать события войны вживую. В связи с этим, на

форумах сейчас царил аншлаг.

- Люди, скоро начнется трансляция войны с Виидом!

- Я так долго этого ждал.

- Не могу дождаться начала.

Бог Войны Виид.

Благодаря его огромной популярности, перед телевизорами сейчас

собралась огромная масса людей, пытающихся унятьволнение и

тревогу. Все они в напряжении ожидали начала сражения.

- Мощь Северного Альянса действительно впечатляет, вы не находите?

Но даже такие крупномасштабные сражения на Центральном Континенте

не редкость.

- Интересно, как Виид собирается справляться с

такой огромной армией?

- Честно говоря, я думаю, Мора падет. Солдаты Моры слишком низкого

уровня и без защиты ордена Фреи их довольно быстро уничтожат.

- Я отыгрывал наемника на Континенте Магии и могу с уверенностью

сказать, что крупномасштабные сражения в Королевской

Дороге проходят на совершенно другом уровне. Для меня нет сомнений,

что Северный Альянс победит.

- Думаете, у Виида маленький военный опыт? Я до сих пор не могу

забыть видео, где он управлял Орками и Темными Эльфами.

- Наличие боевого опыта не гарантирует победу. Я тоже считаю, что

альянс победит. Вы же помните, на Континенте Магии Виид никогда не

присоединялся ни к каким гильдиям.

На просторах интернета разгоралась самая настоящая война. Люди,

восхищающиеся Виидом, не верили, что он может проиграть. Вспомнить

хотя бы войну с Бессмертным

Легионом. Виид, в одиночку, используя только Орков и Темных

Эльфов, провел невиданную доселе по масштабам войну. Но ведущие все

равно были уверены, что победит Северный Альянс.

- Согласно поступившей информации, Мора недавно набрала солдат, но

их слишком мало и они довольно слабы.

- Впервые Виида пытаются уничтожить с таким размахом.

Прогноз итогов войны, высказанный в прямом эфире большинством

высокоуровневых игроков, был неблагоприятен.Хотя в действительности,

игроки Северного Альянса взвалили на себя неподъемную ношу.

Бог Войны Виид!

У Виида на Версальском Континенте сложилась слава непобедимого

бойца. Не смотря на то, что он был всего лишь обычным человеком,

он сумел справиться с невыполнимым заданием, а еще у него были

Ледяной Дракон, Виверны и Феникс. И это очень напрягало гильдию

"Стирол".

- Мы не должны упустить Виида. Мы обязательно должны его поймать,

чтобы победа была полной. Наши войска вомного раз превышают силы

Моры, поэтому не стоит волноваться. Мы сможем сокрушить их за один

удар.

- Вооооаааааx!

- Вы думаете, Виид опасен? Ничего подобного! Он - просто очень

крупный монстр! А охота на монстров - как раз задача таких гильдий, как

наша. Думайте об этом, как об охоте. Нам просто нужно поймать крупного

монстра и получить с него трофеи.

Северный Альянс отправился в путь!

Через некоторое время вдали замаячили Башня Света и

Статуя Богини Фреи.

Но дорогу к Море преграждали 11,867 вооруженных солдат.

- Готовьте оружие!

- Ооооx!

Осадное оружие у Северного Альянса было наготове, но ломать стену

они собирались в совершенно другом месте. Ивойско Виида они

планировали захватывать в самом конце, непосредственно в Море.

Проверив устойчивость осадных орудий, они медленно двинулись

вперед. Противники ждали появления Виида, но его видно не было.

Крепкая каменная стена города была очень близко, практически в

пределах досягаемости.

- Приготовить камни для стрельбы. Вытравим этих крыс, парни. Вперед,

к победе!

Разгоряченные и воодушевленные, войска Северного Альянса ринулись в бой. В этот момент ворота городараспахнулись, и из них, сопровождаемые звуком трубы, высыпали рыцари верхом на мощных конях.

Вуууууууу!

Из ворот выезжали рыцари королевства Калламор!

И их возглавлял сам Колдрим.

- Смотрите, кто это?

- У него в руке флаг с эмблемой шита... Это же герб королевства Калламор!

Этот герб частенько мелькал по телевиденью, во время трансляции войны между королевствами Хейвен и Калламор.

У каждого рыцаря было имя.

И уровень от 350 до 450!

Этим рыцарям не были страшны даже самые высокоуровневые монстры.

Рыцари, возглавляемые Колдримом, шли в наступление на осаждающих.

Некоторые из захватчиков, почуяв, что запахло жареным, развернулись и трусливо бросились на утек.

Осадными орудиями занимались исключительно игроки. В альянсе гильдий, в который входило множество игроков, сейчас творился сущий бедлам. Лидеры некоторых гильдий спешно бежали, не желая терять вещи и уровни в случае гибели.

- Бегите!

- Спасайтесь, это рыцари королевства Калламор!

Но командиры Северного Альянса быстро взяли ситуацию под свой контроль, приказав поливать противника магией и закидывать стрелами.

- О жаркое пламя, жги врагов. Огненный шар!

- Тройной выстрел!

- Цепная молния!

Внезапная атака не застала рыцарей врасплох.

- В рассыпную!

Рыцари королевства Калламор быстро разделились на группы, по

50 человек в каждой. Благодаря своей мобильности, они легко смогли

отойти на расстояние, где магические атаки до них не доставали.

Били молнии, дрожала земля, летел огонь.

Магам, изначально планировавшим использовать волшебство только на

уничтожение стен, пришлось выкладываться на полную!

Заклинания били в землю, превращая ее в пыль, вот только рыцари

легко от них уклонялись. Элитные рыцарикоролевства Калламор,

повергшие в ужас королевство Хейвен, отступать даже не

думали. Они легко уворачивались от мощных заклинаний и игнорировали

слабые.

Доспехи и щиты рыцарей полностью поглощали магический урон, при

этом не теряя прочности. Виид, чтобы защитить рыцарей, использовал

одно из преимуществ Моры. С каждой сменой поры года он получал

благословение богини Фреи! В этот раз под благословение попали и

рыцари королевства Калламор.

На поле боя появилась конница королевства Калламор.

- В атаку! - Скомандовал Колдрим.

Атакующие, уже приготовившиеся атаковать противника магией, никак

не ожидали появления рыцарей на боевых конях.

- Гаххххх! Помогите!

- Спасайтесь!

Но рыцари королевства Калламор были настолько быстры, что скрыться

от них оказалось невозможно.

Крупные рыцари в боевых доспехах внушали страх.

Все, на кого они налетали, мгновенно гибли.

Маги Северного Альянса вновь начали готовить заклинания.

- Водяной Шторм.

- Тройная Гравитация!

- Испепеление!

Они использовали заклинания вблизи союзнических войск.

Гильдейские
маги колдовали, даже не беря в расчет местоположение рыцарей
королевства Калламор. Маги были полезны в войне, так как могли
применять заклинания, способные уничтожить одним ударом большое
скопление вражеских войск. Сейчас они, опьяненные большим
количеством получаемого опыта, били по площадям, попадая в основном
по войскам Северного Альянса.
- Ненормальные маги!
- Стойте! Вы бьете по своим!
Но волшебников уже было не остановить.

Получен новый уровень
Получен новый уровень
Ваше заклинание нанесло урон союзникам.
Союзники погибли.
Ваша слава понизилась на 350.
Получен новый уровень.

Их уровни росли очень быстро!
Уровень игроков, входящих в Северный Альянс, в основном колебался в
промежутке между 250 - 300. И они не хотели гибнуть вместо рыцарей
королевства Калламор.
- Хранитель вечности!
Рыцари королевства Калламор, благодаря наложенному на их оружие и
доспехи благословению, практически не пострадали. Они быстро
рассредоточились на группы по 50 человек. Маневренность конных
рыцарей королевства Калламор по сравнению с игроками Северного
Альянса была такова, что они могли легко отлавливать и уничтожать
противников по одному.
По правде говоря, не многие игроки были готовы сражаться до смерти.
И вместо того, чтоб биться с рыцарями, они пытались

сбежать.

- Не отступать!

- Но рыцари королевства Калламор появились так внезапно!

Игроки Северного Альянса, превратившись в неорганизованную толпу, с громкими криками бегали по полю боя. У них не было упорядоченной системы командования, и в то время, как одни шли в атаку, другие позорно убегали.

Рыцари королевства Калламор, сквозь пыль и пламя, неслись по полю боя. Конечно, еще можно было исправить ситуацию, наведя порядок в войсках Северного Альянса. Когда рыцари устанут, вернуться и молниеносно атаковать Мору. Однако из ворот замка Моры в этот момент показалась самая, что ни на есть настоящая армия.

- В атаку! Наступаем! Защитим наши дома!

- Вперед! Мы сможем защитить Мору!

Одетые в кожаную броню новички, с ржавыми железками в руках, отчаянно бросились в бой. Престижные гильдии, притеснявшие и угнетавшие всех вокруг, были для них отвратительны и они собирались сделать все возможное, чтобы Мора никогда не попала в их руки.

Грубый Версальский Континент был опасным местом для путешественников!

Даже охота на одного из несложных боссов - пятнистого оленя, становилась для новичка настоящим испытанием.

А обнаружение небольшого подземелья на просторном плато заставляло сердце начинающего игрока сильнее биться в груди.

Но, несмотря на трудности, люди считали, что центральный континент отличное место для охоты. Правда, в некоторых регионах приходилось унижаться перед игроками престижных гильдий, а в некоторых, платить за охоту деньгами. Истоило только возразить, как охотничья

пошлина
увеличивалась в разы. За обычный, добытый в бою кинжал приходилось
платить 50, а иной раз и 70% его стоимости.
Понятно, что новичкам это не нравилось, им хотелось свободы. И вот
настало их время. Время людей, имеющих за душой лишь ржавый меч,
кожаную броню и краюху экономно расходуемого в путешествии на
Север ячменного хлеба.Время несчастных новичков, которым, глотая
слезы, приходилось добывать заячьи шкурки и опыт за деньги.

- Культ Травяной Каши принимает бесплатно неограниченное количество новичков!
- Говорят, этой организацией тайно руководит Виид.
- Лорд не использует Башню Света, Статую Фреи и труд новичков в
своих целях.
Такие сообщения и слухи привлекали все больше новичков.
За прошедшие четыре недели в Мору со всех концов Версальского
Континента прибыло огромное количество новичков.И до сегодняшнего
дня они только и делали, что тренировались на манекенах.
- Мы можем сражаться.
- Поднимемся и защитим свою свободу!
Перед боем в Море царила напряженная атмосфера. Люди Моры были
абсолютно преданны своему городу, и как могли, поддерживали друг
друга. Новичков бесплатно кормили и ремонтировали их броню. От
упорного избиения манекенов новички стали гораздо сильнее. Кроме того,
их тренировали Мечи. Не имело значения, что им приходилось целую
неделютратить на обучение. Они слишком долго ждали этого момента.
- Вперед!
- Пора в бой.
Армия новичков полилась из ворот Моры!

Десять тысяч, двадцать тысяч, тридцать тысяч...

Десятки волн новичков выплескивались наружу, и их потоку не было конца.

Мора была тем местом, в котором собрались новички со всех концов Версальского Континенте. Приходили даже люди, начинавшие игру на центральном континенте. Они выстраивались в очередь, тянувшуюся до самого замка. Все пространство вокруг было заполнено этими новичками! На игроков Северного Альянса, подвергшегося нападению рыцарей королевства Калламор, вдруг напала армия новичков.

Манауэ мелькал то тут, то там, отдавая приказы.

- Не позволяйте строю сломаться! Держите строй как можно дольше.

Стреляйте на поражение! Не бойтесь умирать. Кто-то из 1.2 миллиона участников Культа Травяной Каши непременно за вас отомстит.

Игроки Культа Травяной Каши бросались в гущу сражения группами по 32 человека. Их сила мечей и брони, по сравнению с членами Северного Альянса, была ничтожна. Но, не смотря на это, эти невзрачные солдаты были грозными соперниками. Пусть их уровни колебались от 30 до 50, зато они не боялись смерти.

- Бейте их в грудь!

- Атакуйте ноги.

- Кидайте топоры в головы!

Идя в атаку, новички издавали леденящий душу крик!

Участники Северного Альянса, видя, что количество новичков все продолжает увеличиваться, начали паниковать. С разницей в уровнях в 100 единиц, их было не сложно убивать, но на месте одного убитого тут же вставало двое живых. С таким количеством противников было невозможно расслабиться ни на минуту.

Сила рыцарей королевства Калламор, если не брать в расчет простых

солдат, была вполовину меньше мощи игроков Северного Альянса.

В запале битвы обезумевшие новички смогли оттеснить противника.

- Травяная Каша! Травяная Каша! Травяная Каша!

- Убить захватчиков.

- Наша жизнь ничего не стоит. Мы ничего не можем сделать, кроме как

получить выгоду от их убийства и поднятияупавших предметов!

И клан новичков яростно ринулся в атаку!

При взгляде с высоты они походили на группу растревоженных

муравьев, как пирог разделенных на части. И эти муравьишки покрывали

собой всю равнину.

Их колчаны были до отказа забиты стрелами!

- Лучники, залп!

Даже при том, что эти лучники были новичками, их стрелы были

опасны для волшебников и жрецов.

Некоторые игроки под невидимостью увлеченно наблюдали за

защитниками, ожидая кульминации.

- Огненный шар!

- Ледяная стрела!

- Огненный шар!

Новички-волшебники начали применять магию!

Растянувшись по всей стене Моры, новички безжалостно поливали

магией врага. Наравне с ними сражались элементалисты.

- Верный каменный слуга приди ко мне и победи врага моего.

- Встряхни землю и вспень почву!

На противника сверху обрушивался град из камней, легко пробивающий

защиту брони и снижающий прочность мечей. У лучников ломались и

трескались луки. В некоторых местах земля покрывалась трещинами, в

которые проваливались игроки Северного Альянса. Конечно, из трещин

можно было выбраться наверх, но на это требовалось огромноеколичество

сил.

Духи четко выполняли все полученные приказы. По их воле земля вдруг
превращалась в болото, а появившаяся из него рука ловила врагов и
утягивала вниз. Игроки Северного Альянса извергали на головы новичкам
проклятья.
- Эти новички совсем обнаглели.
- Они - мусор. Режьте их на куски!
- Думаете, собравшись в кучу, вы сможете что-то сделать?
Но разница в уровнях не сильно помогала игрокам - новичков было
слишком много. Уже погибло 60 членов Северного Альянса, хотя обычно
новички не могли убить даже одного. Игроки Северного Альянса на этом
поле столкнулись с силами, оказавшимися им не по зубам. К слову, не все
игроки Моры имели низкий уровень. Но престижные
гильдиицентрального континента, не обращавшие раньше на Мору
достаточно внимания, об этом не знали. Игроки высокого уровня
сражались вместе с новичками. Они специально прятались между них,
чтобы не обнаружить себя раньше времени. Таким же образом поступили
и Мечи.
- Почему тут так много свободных мест?
150 меч появлялся всякий раз, когда новички начинали новую атаку. Он
удивительно точно выбирал место, где его меч мог принести больше всего
пользы.

Вы нанесли критический урон!

Игроки Северного Альянса бешено махали мечами, но их удары не
наносили 150 Мечу никакого урона.
- Ха, вам надо изучать владение мечом с нуля.

Вы нанесли критический урон!

Группа Пэйла тоже успешно сражалась.

- Что происходит? Кто это?

От улыбки Хварён игроки впали в ступор.

- Танец Очарования!

Хварён использовала прекрасные танцевальные

движения, заставлявшие игроков замереть на месте.

'Не может быть'.

'Как она может так поступать!'

Они считали несправедливым, что из-за паралича, они не могут

наблюдать за ее танцем. Это их злило. А Хварён, оставив после

себя слабый цветочный запах, исчезала, после чего в бой вступали ее

друзья. Пейл и Мейлон выпускалистрелы во врагов.

- Ядовитая Стрела.

Это был один из навыков лучника. Быстро передвигаясь, они сыпали

стрелами, почти всегда попадая в цель. Мейлон специально взяла

выходной, чтоб поучаствовать в сражении.

- Шин Хё Мин из КМС медиа в Море!

В ее капсуле было оборудование, которое передавало все, что она

видела, к ретрансляторам станций.

- Пожалуйста, здесь называйте меня Мейлон.

- Да Мейлон. Я могу показать это в эфире?

- Конечно! - Кивнула Мейлон, натягивая тетиву.

С ее разрешения, изображение из ее капсулы теперь транслировали по

телевиденью. Люди увидели на экранахженщину-рэнджера,

натягивающую тетиву. Наконечник стрелы, подобно змее, смотрел влево.

Когда стрела попадала в лоб игроку, было видно, насколько она

тяжела. Игрок мгновенно терял огромное количество здоровья и умирал.

- Двадцать девятый! Вы это видели?

- Вы собираетесь и дальше участвовать в этом бою?

- Да. Я буду сражаться на стороне Моры до конца.

Кроме этих двоих, закидывающих противника стрелами, там был кто-то

еще, устроивший врагу огненный шквал.

Ромуне пришлось по памяти читать одно из своих самых

мощных
заклинаний. По мере чтения, над ее головой формировались черные
облака.
Треск треск квагва басххаа!
Гром и молнии ударили в землю с неба. Чтобы увидеть, была ли атака
успешной, магичка скинула с головы капюшон. В это время Мейлон
продолжала стрелять из лука.
- Тридцать! Кажется, я не пропустила ни одного мага.
У всех, кто это видел, перехватило дыхание.
Многие телестанции транслировали сражение в прямом эфире.
Это должно было помочь им увеличить свой рейтинг.
В Северном Альянсе было много хорошо защищенных воинов и
паладинов, но они не шли, ни в какое сравнение с Мечами. Боссы,
которых рыцари не могли убить, для Мечей не составляли проблемы!
Игроки Северного Альянса, наконец, поняли, в чем дело, и перестали
паниковать. Однако понять, еще не значит справиться с ситуацией.
Рыцари королевства Калламор были сильнее, чем
любой босс, встреченный ими ранее. Еще их беспокоили новички. Хотя
они и были всего 5о-ого уровня, проблем противнику доставляли немало.
А между ними скрывались высокоуровневые игроки, охотящиеся на
врагов, как ассасины.
- Армия Моры!
В бой вступили солдаты Моры. Они, в основном, действовали издалека,
закидывая игроков Северного Альянса стрелами.
Дунг дунг дунг дунг пуаааа! - Разлился вокруг непонятный звук.
Музыка, созданная бардами, заполнила каждый уголок Моры. Барды
могли неплохо помочь союзникам, на время увеличив их выносливость.
Барды пели о могуществе Лорда Моры.

- Вложите в музыку всю энергию своих душ!

Барды забили в барабаны, затрубили в рог, вздымая до небес боевой дух

армии. Мир словно замер в ожидании!

- Кеюрвалалалалалала! - Раздался грозный рык.

Солдаты и генералы Северного Альянса, как подкошенные, попадали на

землю. Аура страха начала заполонять все вокруг.

- Что это?

- Кто там?

Все взгляды мгновенно обратились к небу, где, широко раскинув крылья,

парил огромный Ледяной Дракон. Он был слишком велик и

неповоротлив, к тому же еще и слаб, но сумел своим рыком напугать

людей.

- Ледяной Дракон!

- Раз Ледяной Дракон здесь, значит и Бог войны Виид где-то рядом!

Сам Виид в этот момент сидел на Ледяном Драконе. Его

сопровождали Виверны и Феникс.

- Виид!

- Бог Войны Виид с нами!

Участвовавшие в сражении игроки задрожали от страха.

- Мы не сможем победить настолько известного авантюриста.

- Виид смог приручить дракона. Он непобедим.

У Виида была колоссальная известность и высокий боевой дух, из-

за которого у его врагов понижалась мораль. Мораль была одной из

важнейших характеристик на поле боя.

Виид довольно улыбнулся.

- Какое замечательное охотничье угодье.

Десятки тысяч людей на поле боя!

Если он выиграет эту войну, то, как лорд, сможет получить в награду

славу и титул. Раньше это не интересовало Виида. Зачем рисковать собой,

если за выполнение заданий можно получить гораздо больше

известности. Он выполнил задание класса S. Но сейчас Виида

привлекло снаряжение, надетое на игроках Северного Альянса. На

продаже этих предметов с аукциона он мог заработать не меньше 10 тысяч

долларов за единицу. Кроме того, многие игроки были вооружены
хорошими мечами и закованы в качественную броню.
- Хорошо. Хорошо. Просто здорово.
Он не знал, сколько рыцарей королевства Калламор и новичков к
данному моменту осталось в живых. Сражение длилось уже более двух
часов, а о потерях докладывать было некому. Теперь, когда Северный
Альянс был истощен и потерял много сил, Виид решил, что пришло его
время. Но он по-прежнему остерегался вражеских волшебников, которые
медитировали, чтобы восстановить ману.
- Кеюлкеюлкеюлкеюл.
Виид зло улыбнулся.
Именно этого момента он напряженно ждал с самого начала боя. Он был
полностью уверен в себе.
- За эти убийства я получу много вещей.
Он не преувеличивал, ведь Темные Геймеры в конце года получали
специальную премию-надбавку за убийства. Кроме того, в этом сражении
он мог получить много снаряжения.
Виид прочистил горло.
Тем временем барды продолжали играть. Эта песнь положила начало
новому этапу войны! Когда музыка стала совсем неистовой, Виид,
приподнявшись над головой Ледяного Дракона, завопил во все горло:

Музыка льется над полем боя
Следуйте за ней
Я пою вам о смерти.

Вииду никогда раньше не приходилось писать стихи. Он опустил глаза к
земле.

Женщина-воин в квадратном шлеме.
Пришло твое время умереть.

Рыцарь, которого я вижу внизу.
Ты же сильно устал?
Я даю вам двадцать секунд подготовиться к смерти
Потом заберу всю вашу броню
Все хорошие вещи, что лежат у вас
Я хотел бы забрать!

У вас есть роскошные предметы.
И я, Виид, буду сражаться с вами.

Смотря на землю, он пел импровизированную песню о грабеже
предметов, не зная, что его транслируют по всем каналам. Внизу было
много игроков 300-го уровня, которых он планировал прикончить.
Накануне вечером он провел довольно много времени за ваянием двух
эпических скульптур. Королевская Гидра и Черный Имуги. Эффекты,
которые они могли дать Море, были впечатляющи, но ему пришлось их
оживить. В результате Виид дал жизнь скульптурам 429 и 441 уровня. У
него получились супер монстры. Правда, даже с обаянием и лидерством,
Вииду было очень трудно управлять этими новорожденными существами.

Том 18. Глава 7
"Оборона Моры"

Недовольство Королевской Гидры и Черного Имуги возрастало все
сильнее, грозясь перерасти в настоящую истерику. Им надоело
претворяться простыми скульптурами. С тех пор, как их оживили, они
только и делали, что чего-то ждали, хотя сражение давным-давно
началось.
"Я должен хоть кого-нибудь съесть".
"Чтобы стать настоящим драконом, я должен съесть их всех. Но без

приказа хозяина я не могу этого сделать".

Характерными особенностями Королевской Гидры были жестокость и

прожорливость. При каждом приближении игроков Северного Альянса, у

нее алчно расширялись глаза.

"Я хочу есть. Я хочу есть".

"Я хочу их всех съесть".

"Седьмая голова, а ты чего молчишь"?

"Мне нравиться этот запах".

Из пастей голодных голов Королевской Гидры капала густая слюна.

Кислотная слюна, смешиваясь с водами озера, убивала всю рыбу вокруг.

Но увлекшиеся сражением игроки Северного Альянса Королевскую Гидру

пока что не замечали.

Когда на поле боя появился Виид, терпение Гидры, наконец, достигло

своего предела.

- Кааааааа!

Разбрызгивая воду, она вышла из озера, и набросилась на игроков

Северного Альянса. Ее головы, широко распахнув пасти, заглотили сразу

девятерых игроков.

- Это деликатес. Невероятно вкусный деликатес. - Бормотала Гидра, с

хрустом жуя игроков.

Черный Имуги, призвав огненный шар, тоже пошел в атаку. Огромный

магический шар завис в воздухе, готовясь обрушиться на игроков.

К огорчению Виида, эти Гидра и Имуги значительно уступали тем, что

были им призваны для борьбы с орденом Эмбиню. Внешне они были

похожи, но их уровни оказались намного меньше, а шкура получилась

менее прочной.

Их магия и живучесть тоже уступали оригиналам. Но, несмотря на то,

что они проигрывали своим прототипам по всем статьям, игроки

Северного Альянса видели в них большую угрозу.

- Бегите! - Вносили в ряды игроков панику рыцари королевства

Калламор.

Головы королевской Гидры беспорядочно хватали игроков и сжирали, а

Черный Имуги закидывал землю огненными шарами.

Вместо того, чтобы бороться со змеем, уже успевшим сожрать несколько

десятков людей, игроки пытались сбежать. Но Черный Имуги им всячески

препятствовал, сжигая за раз по сотне игроков.

Огонь все больше распространялся.

Пока маги противника пытались выстроить защиту, лучники готовились

к контратаке. Однако большинство игроков думало в основном о побеге. У

них не было никакого опыта в ведении осады. Впрочем, даже наличие

такого опыта в сложившейся ситуации им бы не помогло. Страх и

беспокойство убили в них веру в удачу, вследствие чего войска Северного

Альянса терпели крах. Однако, некоторые наиболее воинственные

гильдии, все же отправили своих магов в атаку на Виида.

- Огненный шар!

- Ледяной круг!

- Грозовой шторм!

Их магические атаки обрушились на землю.

В атаку против Виида были брошены самые сильные рыцари. Лучники

выпустили стрелы.

Их целью был Виид!

Все они мечтали одолеть Бога Войны Виида.

"Не важно, кто победит в этом сражении".

"Главное победить Виида и стать знаменитым".

Основная сила Северного Альянса, игроки, достигшие трехсотого

уровня, пошли в атаку.

- Кааааа.

Феникс самоотверженно закрыл собой Виида, надеясь сохранить ему жизнь. Он отразил

крыльями в общей сложности 37 физических и магических

атак.

Огненный шар поглощен.

Ледяной Круг снизил здоровье на 4269 единиц.

Крылья Феникса не смогли отразить Грозовой

Шторм. Потеряно 3210 единиц здоровья.

Ледяная и водная магия отнимали у Феникса массу здоровья, часть

которого восстанавливалась благодаря магии огня. Кроме того, в его теле

застревали вражеские стрелы. Но, не смотря на это, Фениксу все-таки

удалось устоять и отразить все магические и физические атаки.

- Киееееее! - Изнемогал Феникс от ужасной боли.

Даже не смотря на высокий уровень и огромное здоровье,

беспрерывные атаки нанесли ему немалый урон. А дальнейшие атаки

вполне могли его убить. В итоге, он потерял где-то 24% здоровья, в чем

Виид не преминул его упрекнуть.

- Невежественная тварь!

- Киееек?

- Все птицы совершенно одинаковы. Даже имея голову, они не знают,

как её использовать!

Впрочем, этот выговор продолжался недолго. Вот если бы Виида

ранили, тогда бы досталось всем, и Вивернам и Ледяному Дракону. Но

благодаря Фениксу этого не случилось.

"Как хорошо".

"Он смог позаботиться о хозяине лучше, чем я".

"Как же наш младший страдает".

После того, как он в одиночку смог выжить в бою, они считали его чуть

ли не героем!

Виид тоже не хотел, чтобы последний из Фениксов умер. Впрочем,

это касалось всех оживших скульптур. Даже победи он в войне, потеря

скульптур нанесла бы ему немалый урон. На то, чтобы вернуть к жизни

скульптуру или создать новую, у него могло уйти как

минимум десять
уровней. И он не уставал напоминать об этом Вивернам и Ледяному
Дракону.
- Не смейте умирать. - Говорил Виид, чуть смягчив голос.
На глазах Ледяного Дракона выступили слезы, тут же превратившиеся в
хрусталики льда.
- Вы ещё не отработали убытки, которые я получил, подарив вам
жизнь.
- ...
- На это у вас уйдет не меньше 20 лет. Не рискуйте, если не хотите
потратить впустую мои деньги. Даже если Вы захотите умереть, я вам не
позволю, пока вы не отработаете все, что я на вас потратил.
Между тем, внизу происходили события, которые не стоило
игнорировать.
- Готовьте новую магическую атаку. Виид по-прежнему находится в
небе.
- Давайте объединимся для новой атаки.
Малейшая медлительность на поле боя могла дать врагу
дополнительный шанс. И игроки Северного Альянса, бредившие победой
над Виидом, не преминули бы этим шансом воспользоваться. Но Виид
вовремя заметил возникшую угрозу.
- Феникс, Ледяной Дракон. Вперед. Проучите этих игроков.
Тем временем, Черный Имуги и королевская Гидра вовсю сражались с
врагом. Хотя недавно созданные скульптуры были довольно сильны, такое
количество игроков 300 уровня были для них опасны. К примеру, рыцари
королевства Калламор и Мечи, объединившись, смогли бы убить
Королевскую Гидру и Черного Имуги довольно легко.
- Кийаааааааа.
Феникс, грозно крича, устремился к сражающимся. Там, где он
пролетал, на землю падал огненный дождь. Огненный дождь был одной

из способностей Феникса! Падая на землю, огонь мгновенно
перекидывался на тела рыцарей и солдат. Земля вокруг пылала. Конечно,
волшебники и жрецы легко могли потушить огонь с помощью водной
магии. Но площадь пожара была очень велика, в результате чего войска
Северного Альянса несли огромные потери.
- Виверны, сражайтесь. Не будьте слишком жадными!
- Хорошо Хозяин.
Виверны были довольно слабы и десять магов 300 уровня, задайся
они такой целью, могли легко их победить. Поэтому во время атак магов
им приходилось уворачиваться, а иногда даже опускаться на землю, чтобы
остаться в живых. К счастью, маги были одним из самых сложных
классов, и прокачивать их было очень трудно. В Северном Альянсе было
примерно 500 волшебников, и большинство из них на данный момент уже
полностью исчерпали ману.
- Золотой Человек, ты отвечаешь за Виверн.
- Я понял, Хозяин.
- Для этого я дам тебе крылья.
Чтобы Золотой Человек мог оберегать виверн и сражаться с ними
наравне, он дал ему крылья. Он боялся, что драгоценные слитки, из
которых был сделан Золотой Человек, при его гибели упадут на землю и
исчезнут без следа.
- Ледяной Дракон, ты хорошо сражался. Теперь помоги Вивернам.
- Я позабочусь о Вивернах.
Вид спрыгнул с Ледяного Дракона. Люди, следившие за каждым его
движением, вскрикнули. Все они желали Богу войны смерти!
- Виид упал.
- Вон он!
Его окружали паладины и воины, маги и воры, убийцы и мечники.
Несколько групп игроков, сквозь огонь бросились к месту

падения Виида,

который умудрился упасть прямо на голову одного из гномов Северного

Альянса.

- Эй, парень! - Завопил гном!

Своим весом Виид нанес ему огромный урон, вдобавок еще навесив

оцепенение. Игроки Северного Альянса были весьма поражены, заметив

невдалеке от себя Виида.

- Техника Секущего Ножа!

Виид без труда убил гнома мечом, а когда тот исчез, забрал его вещи.

Добыча! Как приятно, когда что-то весомое падает в ваш карман!

"Трофеи собраны!"

Но посмотреть в окне сообщений, что же ему упало, у Виида не было

времени. Было чувство, словно он ограбил ювелирный магазин, а

посмотреть, насколько ценно то, что он украл, некогда. Ведь его окружали

враги.

- Благословение Верховного Жреца!

Виид благословил себя кольцом Верховного Жреца ордена Фреи. Он

подготовился к бою заранее, как следует заточив меч и отполировав

броню. Благословение действовало всего 20 минут.

- Техника Джозула.

Техника меча, основанная на непрерывном движении вперед! Он

получил этот древний навык на четвертом этаже Башни Героев. Чем

больше он атаковал, тем выше становились его сила и ловкость.

Виид мчался, словно сумасшедший.

"Нагрудная броня этого врага выглядит недорого. Меч тоже.

Максимальный уровень всей его экипировки где-то 210".

Он просто прошел мимо этой мелочи.

"А у этого хороший шлем. Другие вещи тоже выглядят дорого. Он сам

где-то 250-ого уровня. На нём много брони, значит, и здоровье должно

быть не маленьким. Правда, прочность доспехов немного снижена. И
скорее всего, за бой она еще больше упадет".
Виид, выставив перед собой меч, бросился вперед.
Пеек!
Меч легко пробил шов брони.

Две атаки подряд прошли успешно.
Уровень силы увеличился на 40%.

Навыки кузнеца, которые он освоил ранее, оказались весьма полезны.
Защита брони по всей ее поверхности была неодинакова. К примеру, швы
и тонкие срезы имели меньшую прочность, и их было довольно
легко пробить.
У Виида было хобби - по экипировке и ее прочности он мог примерно
определить уровень игрока. А информацию о любых, интересующих его
предметах, он мог узнать на сайтах аукционов и на форуме сообщества
Темных Геймеров!
Виид нанес последний удар по так и не пришедшему в себя игроку и тот
исчез. Потом выбрал себе следующую цель. Лучники! Он приступил к
планомерному уничтожению лучников, ведь у одного из них был так
приглянувшийся ему Синий Лук с магическими стрелами!

Вы успешно провели три непрерывные атаки.
Ловкость увеличилась на 40%.

Благодаря технике Джозула, Виид мог использовать восемь
последовательных атак. После каждой серии успешных атак, его сила и
ловкость значительно возрастали. "Королевская Дорога" была словно
отражение реальности. Увеличение силы ненамного увеличило
выносливость. Подъем ловкости увеличивал точность и уменьшал время

восстановления заклинаний и приемов. Вес и скорость имели значение во
время бега. Однако, подъем силы на 100% не давал равнозначного
поднятия урона. Здесь в расчет бралось довольно много переменных. К
примеру, оружие могло соскользнуть, и тогда противник получал гораздо
меньший урон. Тут требовалось что-то намного большее, чем просто сила
и ловкость. Не было никакого смысла, если у тела была только высокая
ловкость. Как не было смысла в слишком большом и грузном теле,
которое во время сражения становилось неповоротливым. Ледяной
Дракон мог нанести огромный урон, но значительная часть его силы
уходила просто на поддержку тела в воздухе. Это было недостатком. Хотя,
небольшой вес гномов, тоже не давал преимуществ в бою. Из-за
недостатка силы они не могли использовать ни топоры, ни молоты.
Проведя четыре последовательных атаки, Виид смог уничтожить еще
троих противников. А на закуску ему достался Рыцарь! У рыцаря был
замечательный меч - удивительное оружие с сильным проникающим
уроном. Слишком дорогое оружие для простого рыцаря!
- Он мой!
Используя технику Джозула, Виид атаковал рыцаря. Но рыцарь
молниеносно отбил его выпад острием копья и взмахнул мечом. В тот
момент Вииду едва не вывернуло запястье. Боль от запястья, стрельнув в
локоть, дошла до плеча.
- Я не отступлю, даже получив ранение!
Ценные предметы!
Он снова ринулся в атаку, на этот раз вложив в нею всю свою мощь.
На этот раз его комбинация из восьми последовательных

ударов по силе в

3, а то и в 4 раза превзошла предыдущую атаку. Только, к сожалению,

атаки, значительно превышающие допустимый предел, пагубно влияли на

оружие и доспехи.

Виид, собравшись с силами, вновь бросился вперед. Техника Джозула

улучшила не только его силу, но и ловкость. Благодаря высокой ловкости,

он мог легко менять угол атаки и крутить меч в какую ему вздумается

сторону.

- Я жив!

Его противник тяжело дышал.

Можно сказать, Виду удивительно повезло. В середине атаки ему

выпал шанс сразить рыцаря и он им воспользовался. Благодаря своей силе

и ловкости, Виид смог выкрутится из сложной ситуации и отразить атаку.

Изменив центр тяжести, он взметнулся в воздух и закружился в танце с

мечом. Техника Джозула действовала безотказно. Благодаря вращению,

его атаки становились все сильнее. Они пробивали защиту рыцаря и

отнимали у него жизнь.

Квааанг!

Описав круг, меч глубоко вонзился в тело рыцаря. Рыцарь, не издав ни

звука, побледнел и свалился замертво.

Суасуасуасуаг.

Виид протянул левую руку, и сгреб все его предметы. Даже если бы

это был всего лишь один медяк, он бы им не побрезговал.

- У-у-у. .

- Это и правда Виид!

Игроки вокруг боялись пошевелиться. Только что погибший рыцарь

был одним из самых сильных игроков. Они старались даже не дышать.

Было похоже, что сражение близится к концу, так как не одна из групп не

смела приблизиться к Виду! Конные рыцари медленно отходили, нередко

наезжая на пеших игроков. Лучшие всадники Альянса имели жалкий вид.

А Виид тем временем выбрал себе новую цель.

"Кажется, это кольцо я уже где-то видел. И оно увеличивает ману до

максимума".

У него был навык, помогающий определять свойства предметов!

Это был очень хороший предмет. Он не мог упустить врага, владеющего

такой дорогой вещью.

- Призываю Рыцаря Смерти Ван Хока!

Собираясь сражаться с большим количеством врагов, он призвал

рыцаря Ван Хока.

- Эта сторона моя, Хозяин.

- Техника Джезула!

Собравшись с силами, он, не колеблясь, снова бросился в атаку.

Продвигаясь вперед, он планомерно вырезал всех врагов. А так как он

упал прямо в центр войск Северного Альянса, враги были повсюду.

- Виид мой!

- Сразитесь со мной. Молниеносный Меч!

Некоторые враги без колебаний использовали все свои навыки.

Уровень игроков, которых атаковал Виид, колебался в районе 200 - 300.

Истощенные и тяжелораненые игроки умирали практически с одного

удара. Используя технику Джезула, он мог убивать по 5 человек сразу.

Однако, этого явно было недостаточно.

- Скульптурное Разрушение! Преобразовать в Силу!

Вы применили Скульптурное Разрушение.

Горе - разрушена прекрасная работа! Горе!

Пять единиц искусства исчезли навсегда.

Слава уменьшилась на 100.

Очки искусства преобразованы в Силу.

Такое произведение искусства, как шедевр, имело слишком большую
художественную ценность, и у него не хватило мужества его разрушить.
Но и это было для него большой потерей.
- Вы мне заплатите за это в 15-ти кратном размере! - Воскликнул
Виид, бросаясь на врагов.
Благодаря увеличению силы и точности, его удары стали
смертоносными. Воры и убийцы, использующие навыки дальнего боя,
довольно часто забывали позаботиться своей защите. Поэтому они, как и
некоторые другие классы, становились легкой добычей.
Чтобы сократить свой путь, Виид перепрыгнул сразу через 25 врагов. За
ним последовал довольно сильный рыцарь в сопровождении свиты из 10
человек!
"Он 340 уровня".
Они были основной силой Северного Альянса. Обычно, чтобы
уничтожить игроков с одного или двух ударов, он использовал технику
Джозула, но сейчас, когда на него наступал довольно сильный рыцарь, она
бы не помогла. Выставив перед собой меч, он двинулся на врага.

Вы успешно нанесли четыре последовательных атаки.
Ваша сила дополнительно увеличилась на 40%.

Кквагвагванг! - Доспех на плече рыцаря, от удара мечом, лопнул с
оглушительным треском.
Сила удара изумила рыцаря. Даже он, игрок, обладающий большой
физической силы и здоровьем, едва не умер от страха. Впрочем, с латами
и щитом такого уровня, как у него, умереть всего от нескольких ударов
было невозможно.

Вы успешно провели пять последовательных атак.
Враг ошеломлен.

Боевой дух противника снижен.
Ловкость дополнительно увеличилась на 40%
Вы успешно провели шесть последовательных атак.
Сила увеличилась на 50%.
15% повреждений было нанесено ударной волной.
Вы успешно провели семь последовательных атак.
Ловкость увеличилась на 30%
Сила увеличилась на 20%.
Потрачено 1500 единиц Маны.

Рыцарь повержен!
После убийства этого рыцаря, он уничтожил еще трех.
Последнему рыцарю, чтоб умереть, хватило в общей сложности
восьми ударов.
- Сильное умение. Не блокируйте его! Избегайте!
Испуганные рыцари разбегались, словно кузнечики. И хотя они
убегали довольно быстро, атаки Виида все равно их настигали.
Слабые игроки, пытавшиеся удрать от Виида, дохли, как мухи! Техника
меча дальнего боя наносила много физического урона, но при ее
применении быстро истощался запас маны. Однако, благодаря другим
атакующим умениям, он мог сражаться дальше, заодно поднимая свои
базовые навыки. Поэтому, экономить ману не было смысла. Кроме того,
благодаря разрушению скульптур, он мог нанести большой урон здоровью
врага, пробив его защиту.
Виид заметил, что его, выжидая удобного момента для атаки, окружают
рыцари и маги.
- Эта охота становиться слишком экстремальной!
Виид, стараясь не терять концентрации, поглядывал на врагов. А сам
тем временем собирал предметы, оставленные на поле бое погибшими!
- Уеуеу. .
- Это нонсенс. С таким уровнем это невозможно.
Игроки были в шоке! В результате его атаки были

уничтожены более

100 лучников и магов.

Но не все волшебники были повержены. Те, что выжили, поднакопив

маны, снова атаковали Виида. Он не мог уклониться от магической атаки,

и не мог убежать, отдав Крылья Света Золотому человеку.

- Жаль, у меня больше нет никаких боевых навыков, которые можно

использовать... Техника Лунного Света!

Глаза Вида стали серебристыми. Он получил этот навык вместе с

высшим уровнем скульптурного мастерства. Скульптор, подчинивший

свет! Благодаря этому умению, потребляющему уйму маны, все тело

покрывалось светом, действующим как защита.

Чхеючю!

Виид испускал свет - красный, зеленый, желтый. Каждый из цветов

имел абсолютно неповторимый оттенок. Этот щит легко отражал и

магические атаки и стрелы.

К сожалению, уровень этого умения был слишком низок, а эффект

недолговечен.

"Неужели я умру вот так?"

Виид чувствовал себя ужасно. Несомненно, если бы не это умение, он

бы уже давно умер от такого сильного волшебства. Правда, у него в запасе

еще оставался Навык Обманувшего Смерть. Однако, при смерти, он

потеряет снаряжение и уровни умений. Уровень Техники Лунного Света у

него и так был не слишком высок, а навыки ваяния и ремесел при потере

поднять будет действительно трудно! Виид изучил большое количество

навыков, прокачал их, и не одного уровня терять не хотел. Но ему не

оставалось ничего другого, кроме как подготовился к неизбежной смерти.

Он как можно сильнее укутался в Лунный Свет. После того,

как он
возродится, у него не будет недостатка в мане.
- Зажмуривание!
Виид еще немного увеличил свою защиту, применив Зажмуривание.
- Я защищу Вас, Хозяин. - Неожиданно перед ним возник Рыцарь
Смерти Ван Хок, накрывая его щитом.
И магия мягко окутала пространство вокруг.

Глава 8.
Переговоры о мире.

Вокруг дрожала земля, формировались и взрывались огромные
ледяные глыбы!
Когда дым и пыль рассеялись, армия Северного Альянса замерла в
испуге. В центре выжженной, искалеченной земли стояли абсолютно
невредимые Виид и Рыцарь Смерти.
Благодаря Технике Лунного Света, большая часть магических атак ушла
в никуда и не один из волшебных шаров не задел Виида.
Различные виды магий, при взаимодействии, приобретали довольно
разрушительную силу, что могло стать как достоинством, так и
недостатком. Стрелы лучников во время магических атак зачастую теряли
свою силу.
По правде говоря, то, что Виду и Рыцарю Смерти удалось пережить
последствия столь близкого взрыва, было истинным чудом. И это чудо
произошло только благодаря их живучести, выносливости, защитным
навыкам, и Технике Лунного Света!
Им с Рыцарем Смерти удалось защититься от взрыва и избежать потерь,
только прочность Древнего Щита при этом упала на целых 25 очков. Этот
щит считался одним из лучших, но, к сожалению, восстановлению не

подлежал.

Доспех Таллока тоже сильно пострадал. Внешне он был похож на

лохмотья, но к счастью, повреждения оказались для него не фатальными.

- Мой Древний Щит. .

Драгоценным Древним Щитом нужно было пользоваться бережно! А

он допустил снижение его прочности аж на целых 25 единиц. Виид

понимал, что ценность щита теперь упадет и из-за этого его терзал

невыносимый гнев.

- Лучше бы я умер!

Потерянный опыт можно было со временем накопить, навыки

увеличить, а вот прочность щита потеряна навсегда.

У Виида оставалось в запасе 33% здоровья и 46% маны. Ему хотелось

упасть и зарыдать, но он не мог себе этого позволить, не отработав все

свои убытки.

А магический взрыв смогли пережить не только они.

"Глупцы..." - Думал Виид, готовясь к атаке.

Естественно, он не забыл собрать трофеи, оставшиеся после погибших

игроков.

- Техника Джезула!

В этой атаке он собирался использовать все, что имел.

Виид был героем поля боя. Правда, все, кто сейчас внимательно за ним

наблюдал, хотели лишь одного - его смерти.

Следом за Виидом в бой вступил и Рыцарь Смерти. Маги и стрелки

некоторое время даже пытались им противостоять.

- Давайте поможем Вииду убить тех, кто хочет навредить Море.

- Рыцари королевства Калламор, вперёд!

Благодаря рыцарям королевства Калламор, в лагере войск Северного

Альянса стало довольно жарко. Правда, остановить рыцарей было некому.

Практически все высокоуровневые игроки, не умершие вследствие

магического взрыва, сейчас сражались с Виидом. А

большинство лидеров

Северного Альянса, к этому времени, были уже мертвы.

- Убейте их!

- Вспомните, как они издевались над нами, новичками.

Мечи и новички ворвались в лагерь противника.

Королевская Гидра, Ледяной Дракон, Феникс и Виверны атаковали

противника всем скопом, тем самым принося хозяину немалый доход.

А Виид тем временем делал все возможное, чтобы деморализовать и

развалить Северный Альянс. Это было его главной целью. Чтобы

победить, ему один раз даже пришлось рисковать жизнью, выставив себя

в качестве приманки. Можно сказать, ему это удалось. После гибели своих

лидеров, враги все чаще стали задумываться о капитуляции.

- Бейте их!

- Всех убьем!

Нарушенный баланс вернуть назад было уже невозможно. Северный

Альянс, растеряв последние силы, в один миг развалился. Они больше не

могли доверять своим союзникам, подвергнувшись нападению их магов.

- Мы проиграли. Пощадите нас!

- Мы потерпели поражение.

- Мы просим прощения за объявление войны Море.

Сопротивление игроков Северного Альянса было полностью подавлено,

и они массово сдавались. Впрочем, первые сдавшиеся появились еще

тогда, когда Виид пел свою песнь. А потом, постепенно, оружие опустили

все воины Северного Альянса, ознаменовав этим окончание осады.

Новички, застучав ржавыми мечами по деревянным щитам, дружно

вскричали:

- Ну, ничего себе, мы все-таки победили!

- Мора победила. Ура!

Виид покачал головой.

- Вы начали эту войну, но не вам решать, когда она

закончится!

Поднакопив маны, он исторг из горла Рык Льва. Он потратил слишком

много денег на вербовку солдат, и теперь хотел вернуть все.

Проигравшая сторона не была достаточно состоятельна, чтобы

возместить моральные убытки и выкупить военнопленных. Он

рассчитывал заработать много денег на трофеях, оставшихся от погибших

игроков. Тем более, что против 30000 измученных игроков он мог

выставить новичков, рыцарей королевства Калламор и Пейла с его

группой.

Неисчислимое количество опыта и денег было разбросано прямо на

земле! Поэтому, объявлять окончание войны было рано. Это как, выиграв

в лотерею значительную сумму денег, пожертвовать ее на

благотворительность!

- Ураааааа!

- Мы победили!

- Северный Альянс капитулировал!

Ликующие новички думали, что переполненная злом душа Виида вместе

с ними празднует победу.

Виид вновь издал Рык Льва.

- Убейте врагов, посмевших вторгнуться в Мору! Пусть в живых не

останется никого! - Подстрекал он новичков.

Ведь неизвестно, какие потери во время сражения без них понесут

рыцари королевства Калламор, Живые Скульптуры, и солдаты Моры.

Большое количество новичков могли значительно проредить ряды

игроков Северного Альянса. В это время мечи действовали бы как ниндзя,

внося сумятицу, а рыцари Калламор внезапно атаковали.

Но в итоге получилось совсем не то, чего он ожидал. Когда новички

закричали ура, игроки Северного Альянса растеряли весь боевой дух и

подняли вверх руки, признавая поражение.

- Слава Виду!

- Бесспорно, он истинный лорд Моры. Мы признаём своё поражение.

Мы больше никогда не вторгнемся в Мору.

- Проиграть Богу Войны Вииду - большая честь. Это станет для нас

хорошим уроком. Спасибо!

Все известные телестанции транслировали войну в Море.

- Мне кажется, Северный Альянс покидает пределы Моры. Господин

Хейзонти, как вы думаете, что происходит? Неужели война закончилась?

- Вряд ли. Армия Северного Альянса насчитывает 120000 человек.

Этого вполне достаточно, чтобы победить Мору. Тем более, что эту

коалицию образовали самые сильные гильдии Севера.

CHN медиа были уверены, что Северный Альянс победит.

- Численность войск Северного Альянса поражает. Как видите,

гильдмастера не пожалели денег на военные расходы, чтобы захватить

Мору.

- Кроме того, у них много осадных орудий. Как вы думаете, увидят ли

сегодня зрители Мору в огне?

- Вы считаете, что мифу о непобедимости Бога Войны Виида сегодня

придет конец?

- К сожалению, да.

CTS медиа были твердо уверены, что Мора падёт. Что Виид потерпит

горькое поражение, а Северный Альянс победит.

А вот KMC медиа были с ними не согласны.

- Похоже, для обладающего огромной известностью Виида могущество

Северного Альянса не имеет никакого значения.

- Господин Оджуван, что вы имеете в виду? Думаете, Виида не

волнует мощь Северного Альянса?

- Скорее всего. Понимаете, разные гильдии, объединенные ради

одного объекта, сами для себя станут большой угрозой.

- В таком случае, каким будет финал войны?

- На первый взгляд победа Северного Альянса кажется очевидной, но

ничего нельзя сказать наверняка.

- Так вы думаете, что Виид все же может выиграть эту войну?

- Пока, конечно, сложно сказать, но до недавнего времени Бог войны

Виид не провалил не одного квеста, хотя все считали, что он не справится.

Оджуван внимательно следил за боем. КМС Медиа не верили в

победу Моры, но они очень уважали Виида и были благодарны ему за

свои прошлые рейтинги. А их директор, будучи преданным поклонником

Виида, всячески его поддерживал, несмотря на то, что говорили другие.

Появление рыцарей королевства Калламор транслировали все

телестанции.

Не было ни одного человека, не признающего мощи рыцарей

королевства Калламор!

- Думаете, их привёл Виид? Он много путешествовал, но я даже не

предполагала, что он бывал в королевстве Калламор!

- Их возглавляет Колдрим. Сам Колдрим ведет рыцарей в атаку!

- Есть ли какая-то связь между Виидом и Колдримом?

Все ведущие телестанции задавались этим вопросом, но только

Мейлон знала ответ. Что именно Виид освободил душу Колдрима.

Рыцари королевства Калламор могли взять на себя любую роль в бою и

остановить любую силу. Они достаточно хорошо владели булавой и

мечами, двигались, словно молнии, становясь на поле боя бессмертными

демонами.

Рыцари, словно ожившая мечта, внезапно возникли на поле боя.

Появление Рыцарей королевства Калламор оказало огромное влияние на

игроков Северного Альянса. В их глазах застыл страх. До этого они

видели, насколько разрушительна сила рыцарей королевства Калламор по

телевизору, а сейчас те стояли перед ними вживую. Под звуки рога рыцари

ринулись в бой. Многие игроки, испугавшись, бросились наутек.

Рыцари старались обходиться без магических атак, которые приводили к

большим потерям среди союзников.

А затем ворота Моры распахнулись, выпустив большое количество

новичков. Любой игрок 300 уровня мог легко убить сразу около 100

новичков. Однако к этому моменту они все были сильно истощены

физически. Кроме того, убийство этих новичков ничего бы им не дало, так

как на их место тут же встали бы новые, иной раз гораздо более сильные.

Такие, как мечи или рыцари королевства Калламор.

Тогда игроки Северного Альянса наконец поняли, в чем преимущество

противника, но было поздно. На поле боя появился Виид с королевской

Гидрой, Черным Имуги, Фениксом, Ледяным Драконом и Вивернами!

Тот факт, что знаменитый Бог Войны Виид всегда поет перед

сражением, был всем хорошо известен. По крайней мере, так было, когда

он сражался в образе орка Каричи.

"Теперь начнется настоящая война".

"Это война Виида".

В песне пелось о ценных вещах, надетых на элитных игроках Северного

Альянса! Именно об этом он хотел петь.

А потом завязался бой, и на Виида обрушились жесткие магические

атаки! То, как он пережил тот магический взрыв, было потрясающим

зрелищем. Северный Альянс, потеряв желание сражаться, чтобы избежать

дальнейших жертв, начал сдаваться.

Северный Альянс, основанный главами сразу нескольких гильдий, а не

одним человеком, был плохо сплочен и как следствие, мало боеспособен.

Поэтому, стоило одной из гильдий сдаться, как за ней распался и весь

альянс.

- ...

- Что там с войной?

- Мора победила.

Растерявшиеся ведущие не знали, что говорить. Им было сложно

пояснить, что произошло, когда появились новички. Из-за огромного

количества сообщений на серверах интернет-сообществ происходили

сбои. Для просмотра только что написанного сообщения приходилось

пролистывать по 20 страниц.

- Значит, Бог войны победил.

- И в этом заслуга рыцарей королевства Калламор.

- Не думаю, что это произошло только благодаря им.

- До этого я не считал Север основной силой Версальского Континента.

Юг и Восток тоже, по крайней мере, в сравнении с Центром. Однако эта

война изменила мое мнение.

- Почему Мора растет так быстро? В прошлый раз, когда я её видел,

она была на уровне небольшой деревни.

- Пожалуйста, не прекращайте вещание.

- Я думаю, в последнее время вы не слишком часто смотрели

трансляции. Мора меняется каждую неделю.

- Я начал играть в Море. В ней вполне уживаются искусство,

культура, приключения, религия и торговля. Кроме того, есть еще Орден

Фреи. В принципе, на севере есть все необходимое для дальнейшего

роста.

- Виид обладает всеми качествами, присущими настоящему Лорду. Он

построил множество огромных статуй и здание Центра Искусств. Я был

бы рад поселиться в Море.

- Я съел все свиные ножки. Так же, как Виид! Я совсем им не

разочарован. Пусть он сражался не долго, но это было

красиво, разве не так?

- Мы с друзьями покидаем север. Не вижу никакого смысла в дальнейших попытках захватить Мору.
- Подождите минутку, я еду с вами.

В момент завершения войны перед Виидом выскочило окно:

Противник капитулировал.
Преданность жителей Моры возросла на 3.
Влияние вооруженных сил на государственную власть увеличилось на 15.
Количество воров уменьшилось, как и частота взломов и краж.
Безопасность увеличилась на 13%.
В связи с празднованием победы, в Море ненадолго возрастут расходы. Празднование победы в Море начнется спонтанно.

Гильдия Скульпторов начнет производить сувениры, в память о победе в этой войне. На них будет потрачено 5000 золотых.
Гильдия Бардов проведет конкурс на лучшие баллады и стихи об этой войне. Призовой фонд составит 4500 золотых.

Известность Моры на Версальском Континенте увеличилась на 75.
На данный момент репутация провинции: 469
Чем выше поднимается репутация, тем известней становиться правитель.
На репутацию влияют победа или поражение в войне, производство, торговля, выполнение заданий. Игроки с высокой репутацией могут получать более высокооплачиваемые задания.
Торговые поставки позволяют покупать товары по лучшим ценам.
Увеличено количество факторов, оказывающих влияние на известность провинции.
Увеличилась слава текстильной и кожевенной промышленности Моры. Благодаря благословению богини Фреи, увеличилась производительность сельского хозяйства Моры.
Постройте винные заводы, чтобы слава Мора стала еще больше.

Самые лучшие телята теперь рождаются в Море.
Увеличился приплод крупного рогатого скота.
89 жителей деревни Турибан, переселились в Мору.
85 жителей деревни Норома мигрировало в Мору. Они хотят жить в процветающем городе.
3600 жителей севера стали поклонятся богине Фрее.
Высококвалифицированные мастера будут приезжать в Мору и преподавать детям своё ремесло.
У детей Моры большое будущее.

Жители города Экобан будут протестовать в течение 20 недель.
Они винят своего правителя в том, что он не похож на Лорда Моры.
Если так продолжиться и дальше, некоторые города перейдут в управление Моры.

Из-за поражения в войне, некоторые города оказались на грани гражданских бунтов. Люди, понесшие огромные потери в войне, не желали больше подчиняться своим сюзеренам. Они плакали по погибшим и беспокоились о попавших в плен.

Заведующий складом сбежал, прихватив с собой ключи.
Говорят, он со всей семьей направился в Мору.

Любой правитель должен внимательно следить за уровнем преданности своих войск. Однако Северные Лорды зачастую игнорировали это правило, в результате чего понесли огромные потери.

- Деревня Турибан понесла огромные потери.
- Фермеры погрузили весь урожай в караваны и сбежали.
- Все фермеры?
- Да, и теперь члены моей гильдии вынуждены копать батат.
- Так вы из деревни?
- Мы? Мы заложники обстоятельств. Уровень нашей культуры и искусства оказался слишком низок.

В центре континента уровень культуры был намного выше. Власти каждого поселения и каждого города старались

удовлетворять культурные
потребности жителей, так как от этого зависел уровень враждебности с
соседними королевствами.
Даже город свободных художников Родиум, стоящий на одиноком
острове, не был исключением.
В Море уровень культуры был удивительно высок. Мало кто из лордов
понимал истинное значение культуры и влияние ее на преданность
населения. Они не понимали, что из-за ее низкого уровня они могут
проиграть войну.
- Думаете, это произошло потому, что мы не поднимали культурный
уровень своих городов?
- Подождите, сейчас начнется самый страшный этап войны....
По сути, война еще не была полностью закончена.
Виид, лорды и гильдмастера собрались под одной крышей для
проведения мирных переговоров. В основном речь шла о компенсациях.
Число плененных членов Северного Альянса было ошеломляющим. В
общей сложности в плен попало 70 тысяч человек. Из них 14 тысяч были
игроками.
Первым взял слово лидер гильдии "Стирол".
- Лорд Моры, нет слов, чтобы выразить мое вами восхищение. Я
восхищаюсь вами еще с Континента магии.
Новички и военнопленные внимательно следили за переговорами. С
помощью магии звука разговор можно было слышать в любом уголке
Моры. Кроме того, переговоры транслировали все телеканалы.
Среди оппонентов Виид узнал одного игрока, ролики которого он видел
в Зале Славы, умеющего складно говорить правильные вещи. А
Северному Альянсу, оказавшемуся в крайне невыгодном положении,

такие ораторы сейчас были очень необходимы. Однако гильдия "Стирол",

вместо того, чтобы доверить переговоры таким людям, пыталась вести их

сама.

А ведь льстец лучше смог бы понять вкусы собеседника,

подстроиться под его характер и настроение. Он мог похвалить

собеседника так, как тот того хотел!

- Думаю, монстры севера отброшены так далеко от Моры, только

благодаря Вииду. Вы видели, как много ущерба они принесли нашим

деревням?

- ...

- Некоторые из нас вложили огромные суммы в развитие этих сел. И что

мы видим? Жители этих деревень, в убыток нам, бросают все, и

переселяются в Мору.

Лорды Северного Альянса дружно кивали головой, соглашаясь с

оратором. Все понимали, как неприятно, когда талантливые люди, в

которых ты вложил кучу денег, убегают под покровом темноты.

- Мы напали на Мору, так как не могли спокойно жить, неся такие

убытки. Но из-за поражения в войне, жители наших деревень стали

разбегаться еще быстрее. Поэтому мы предлагаем заключить перемирие, и

на этом завершить войну. Мы обещаем больше никогда не нападать на

Мору.

Закончив свою речь, лидер гильдии Стирол замер в ожидании. Бог

войны Виид имел худшую репутацию из возможных. На Континенте

Магии в подземелье Виид убивал всех игроков, даже если те не затевали

ссор, а просто хотели охотиться с ним в паре. Вииду было чуждо

сочувствие или сострадание. Он прославился, как

недобросовестный

игрок, убивающий всех, кого захочет!

Виид, сложив на груди руки, прищурил глаза. По его позе легко было

понять, насколько он недоволен.

"Я не получил все, что хотел... можно сказать, я потерял больше, чем

получил. Зная это, я не смогу ночью спокойно спать'.

Лицо Вида исказила злая гримаса.

"Я не смогу спокойно жить с настолько горькими воспоминаниями. Я

буду думать об этом каждый день. Даже состарившись, я буду вспоминать

о сегодняшнем дне".

- Это всего лишь позиция Северного Альянса. С точки зрения Моры,

нужно учитывать мнение всех сторон, принимавших участие в войне. -

Решил вмешаться в дискуссию Манауэ.

- Но нам нечем платить.

- Ну, раз вы не хотите платить, какой тогда смысл в дальнейших

переговорах?

- ...

- Вы все еще хотите завершить эту войну мирным договором? -

Напрямик спросил Манауэ.

Обычно, по окончании мирных переговоров, над пленными проводился

справедливый суд. Конечно, в данном случае, судьями будут выступать

люди, которых назначит Виид. Игроков, убивших хоть одного солдата

Моры, планировали бросить в тюрьму до получения штрафа, который был

не малым. Если штраф не выплачивался, заключенного приговаривали к

смерти. По-другому было нельзя, иначе солдаты могли взбунтоваться

против Лорда.

- Север вернулся к жизни только благодаря Вииду. Он участвовал в

охоте на Костяного Дракона, чтобы вернуть этой провинции тепло. Не с

Моры ли вы начинали свой путь? И после всего, что он сделал, вы,

ослепленные жадностью, решили вторгнуться в Мору, едва закончилась ее

защита орденом Фреи. - Бесстрастно критиковал лордов Северного

Альянса Манауэ

В этот момент купец испытывал истинное наслаждение. Обычно, 70%

военной компенсаций распределялись между игроками и солдатами

победившей стороны. Остальные 30% шли Лорду на развитие города.

Манауе хотел извлечь из победы, как можно больше.

- Итак, за каждого игрока выкуп составит 900 золотых монет, за

каждого солдата - 200.

- Это же смешно.

- Вы слишком многого хотите!

Лорды Северного Альянса, заслышав такие расценки, резко вскочили.

Они не считали жизнь своих граждан настолько ценной. Кроме того, у них

не было таких денег!

На Центральном континенте, те, кто стоял у власти, владели тысячами

золотых. Лорды Севера, в отличие от них, были очень бедны. Кроме того,

большую часть своего состояния они потратили на перемещение с

Центрального Континента на Север и развитие только что построенных

городов.

- У нас нет таких денег.

- Даже если Вы уменьшите компенсацию вполовину, мы не сможем ее

заплатить.

Войско Северного Альянса, насчитывающее 120 тысяч человек, даже

по меркам Центрального Континента было не малым. И тот факт, что они

сдались в плен в таком количестве, что их победили какие-то новички,

был для лордов позором. А то, что они не могут заплатить

выкуп, могло

привести к продолжению войны.

- Вы должны заплатить по 900 золотых за каждого игрока.

Победители всех войн, произошедших до этого момента на Версальском

Континенте, считали эту сумму разумной. - Исподлобья взглянув на

оппонентов, произнес Манауэ.

Даже при отсутствии денег у оппонента, надо было как-то завершать

эти переговоры, чтобы иметь возможность двигаться дальше. А Виид тем

временем, сидел и молчал, сложив пальцы рук в замок.

"Если я разрешу им 70% выплачивать в рассрочку. . я не получу от

этого большой выгоды. Даже если назначу им процент за просрочку. ."

Пока Манауэ и Лорды спорили, Виид думал, как лучше урегулировать

конфликт.

- Не нужно никакой компенсации.

- Что? - Манауэ был потрясен.

Он никогда не думал, что услышит от Виида что-то подобное. Лорды

Северного Альянса удивленно переглядывались, не понимая причины

такого решения. Они не верили тому, что только что услышали.

"Им пришлось бы брать рассрочку".

У лордов северных городов не могло быть больших доходов. Не было

никакой гарантии, что Мора когда-нибудь увидит эти деньги, так как

сумма компенсации была немалой. А если вдруг опять начнется война, а

под рукой не окажется рыцарей королевства Калламор. Ведь в будущем

еще какой-нибудь Лорд может решить вторгнуться в Мору. И что будет,

если Виид будет выглядеть для Лордов Северного Альянса злобным

сборщиком налогов.

- Не нужно никакой компенсации, заключенные будут освобождены

просто так.

- Это правда?

Гильдия Стирол не могла поверить своим ушам. Такое поведение

Виида можно быть расценить, как благотворительность, вот только какая

ему в этом выгода?

- Еще я обещаю, что Мора не станет нападать на ваши города.

Виид считал, что завоевание нищих городов не принесет ему никакой

выгоды. Ему вполне хватало огромной территории Моры.

- Я предлагаю заключить торговое соглашение.

- Что?

- Как Вы знаете, Мора развивается очень быстро.

Лорды Северного Альянса согласно кивнули. Они тщательно изучали

все, что связано с Морой, поэтому знали об этом не понаслышке.

- В будущем может возникнуть потребность в оружии и броне для

новичков или в каких-нибудь ресурсах.

Лорды Северного Альянса чувствовали сильную зависть,

причинявшую им боль. Новичкам нравилась Мора, в которой легко было

расти. С каждым днем влияние Моры становилось все больше.

- И что?

- Ваши новички смогут продавать нашим ресурсы, которых у нас нет.

А у нас, в Море, есть шахты, гончарни и плодородные поля. Кроме того,

ваши новички смогут продавать нам вещи, добытые во время охоты.

Торговля и налоги были в компетенции Лордов. Налаживание

торговли с северными лордами открывало новичкам огромный рынок

сбыта. У лидера гильдии Стирол все время, что шли эти странные

переговоры, с лица не сходило удивление.

- Это очень выгодное предложение. Почему Вы делаете его нам?

- Центральный Континент находится от нас очень далеко. Купцы,

чтобы добраться туда, должны будут проделать долгий путь,

и цены, в
результате, окажутся слишком высоки. Купцы нуждаются в нашей
помощи. Наша самая большая проблема - новички севера, не способные
приобрести достойное оружие из-за слишком высоких цен Центрального
Континента. Такая ситуация неприемлема.
Лорды севера, переглянувшись, согласно кивнули.
- Мы тоже сочувствуем им.
- Как и мы.
Мора могла предоставить для продажи товара гораздо больше, чем
все северные города, вместе взятые.
- Я слышал, что у вас трудности с развитием культуры.
- ...
И он не ошибся, лорды были в полном отчаянье.
- Мора пошлет в каждое ваше селение своих советников. Они помогут
вам увеличить культуру городов и сократить число уходящих жителей.
Благодаря развитию культуры, могло значительно уменьшиться
недовольство жителей. У Моры было слишком много бардов и танцоров,
которых можно было увидеть на каждодневных представлениях, даваемых
в городе. И от выступлений в других городах они могли заработать немало
денег.
- Однако, это уменьшит культуру Моры. Какой в этом смысл для вас? -
Задал закономерный вопрос один из лордов.
Виид на мгновенье задержал на нем взгляд. От его свирепого взгляда
лорд сжался в своем углу. Такого взгляда ему обычно хватало, чтобы
изменить атмосферу любой встречи. Некоторые люди любили много
говорить, а затем забывать все, что они сказали. И им приходилось
угрожать.
- Еще вы сможете нанять скульпторов и художников Моры. У них

получаются довольно хорошие скульптуры. Кроме того, вы можете

закупить у нас нужное количество картин и скульптур.

Заветной мечтой Виида был экспорт картин и скульптур,

производимых в Море!

А его город, в котором были Башня Света и Статуя Фреи, не нуждался в

большом количестве произведений искусства. Он не хотел, чтобы Мора

стала похожей на город художников Родиум.

Виид понизил голос.

- А начинающие игроки все так же будут приходить в Мору. Но когда-

то они вырастут и неизвестно, куда захотят податься, чтоб увеличить свои

навыки.

- ...

- Мора выглядит очень большой. Однако в других городах тоже есть

немало заданий и охотничьих угодий. Поэтому нужно развивать не только

Мору, но и остальные города.

После небольшой паузы Виид продолжил.

- Для начала вам следует все свои средства вложить в развитие

городов. Заботиться о них, чтобы новички хотели начать игру именно в

вашем городе. Постройте магазины и площадь, чтобы процветала

торговля. Вы сможете увидеть, как новички наполняют в фонтане свою

бутылку водой. После окончания этой войны, ничто не будет мешать

новичкам развиваться.

На этом Виид решил закруглиться.

Северная Лорды один за другим поднялись со стульев. Радостные крики

со всех сторон обрушились на Виида.

- Ваааа!

- Бог Войны Виид самый лучший!

- Слава Вииду!

Новички и игроки Северного Альянса приветствовали его! Виид

показал захватчикам, пришедшим в Мору, свое великодушие.

Манауэ и

Пейл с остальными не могли отойти от шока. Они впервые видели Виида

таким.

- Не верю... это совсем не похоже на Виида.

- Он же не мог стать филантропом за такое короткое время?

- Может, он заболел? Или упал с высоты, когда вырезал скульптуру?

Человек не мог измениться так быстро, поэтому они всерьез

обеспокоились психическим здоровьем Виида. Им было очень трудно

понять, что делает Виид. Все, кто был там или смотрел передачу,

выказывали различные версии. И только Зефи понимал, что произошло на

самом деле.

"От этих переговоров он получит огромную прибыль".

Новички ценны! Особенно, когда о их будущем беспокоится сам

Лорд!

Виид все просчитал и понял, какую выгоду сможет получить в будущем.

Северные города смогут продавать свои продукты и получат немало

выгод, но основные поступления потекут в Мору. До этого у них уже была

налажена торговля с Центральным Континентом, а теперь они смогут

торговать и с городами Севера. И это избавит их от угрозы войны с

северными городами в будущем. А с развитием культуры те перестанут

терять людей.

Добыча ресурсов в шахтах, развитие искусства, продажа вещей

хорошего качества, через некоторое время ускорит экономический рост

городов. А мирный договор ускорит развитие Севера в целом, избавит

новичков Моры от напряженности и беспокойства, и привлечет на Север

большее количество людей. Когда северные города разовьют сельское

хозяйство, намного увеличится и товарообмен. В конечном

итоге, Мора
получит огромное преимущество, став торговым центром севера. А с
увеличением благосостояния игроков, вырастут налоги.
- После войны он будет продавать произведения искусства!
В настоящее время экономика деревень полностью зависела от Моры.
Значительным количеством произведений искусства постоянно
приходилось жертвовать ради их культурного роста. Теперь он сможет
продавать произведения искусства в другие города, что принесет ему
прибыль, а северным лордам пользу. И нападения северных лордов Море
в дальнейшем можно было не опасаться.
Теперь Виид предстал перед Зефи совсем в другом обличье. Северный
Альянс точно был врагом. Очень сложно сделать правильный выбор и не
возненавидеть врага.
- Стратегия, планирование и политика. И никто даже не понял его
уловок!
Претворяясь, что беспокоится о всеобщем благе, он фактически
выжидал удобного момента. Обман и жажда наживы были основными
качествами Виида.
- Свежая травяная каша.
В Море начинался праздник, посвященный победе! Веселились
легкомысленные новички. Для Виида это все было обычной забавой.
Глядя на них, он лишь слегка улыбался.
- Рейтинги просто зашкаливают. Невероятно, что прямая трансляция
войны смогла так сильно поднять рейтинги! - Услышал он счастливый
шепот Мейлон.
КМС медиа, а вместе с ней еще 12 каналов, транслировали войну
Виида. За это они платили ему определенный процент. К нему потекли

деньги.

- Этот мир прекрасное место.

Виид решил, что пришло время отблагодарить всех участников этой

войны, ведь только благодаря им, он смог получить такой шанс. Он

открыл склады, чтоб и жители, и игроки смогли сполна насладиться

победой.

- Раздать бесплатно бутылки с травяной кашей, хранящиеся а

зернохранилище Арпен.

- Выделить на праздник 50 тысяч золотых.

Лорда посчитали щедрым. Он пока не жалел денег. Был кабан на

вертеле, запеченный олень и бочки, наполненные ликером.

- Пейте, сколько душе угодно!

Ликер был приготовлен по новому рецепту. Добавление коры дуба

усилило в нем горчинку, а листья салата и высушенные веточки малины

сделали его довольно питательным. Виид, будучи поваром, изучал все, что

имело хоть какое-то отношение к спиртным напиткам. И наконец, в тайне

от всех, он создал этот ликер.

"Алкоголь это деньги".

У алкоголя был долгий срок хранения, и он очень быстро

распродавался. Все специалисты, занимающиеся пивоварением, обитали

на Центральном Континенте и находились под пристальным вниманием.

Их рецепты и напитки продавались по заоблачным ценам. У напитка

Виида был хороший вкус и высокая пищевая ценность, поэтому этот

рецепт, скорее всего, будет стоить очень дорого.

Виид смог создать ценный диетический напиток из не дорогих

ингредиентов!

- Этот напиток удивителен!

- Он, правда, настолько хорош?

Новички были поражены удивительным вкусом напитка. По

сравнению с остальным алкоголем, он был довольно недорогим.

- Ваше здоровье!

- Спасибо Море!

- Давайте выпьем за 49-ю дивизию новичков!

Новички весело смеялись и, судя по всему, были вполне счастливы.

Фестиваль продолжался и ради него игроки даже были готовы на

некоторое время оставить охоту. А ведь, чтоб стать более сильными,

новички должны были охотиться постоянно. Виид считал это положительным явлением.

- Все они в будущем принесут мне немало прибыли.

Чем больше прибыли он получит, тем лучше. Большое количество

игроков принесет Море ощутимую пользу.

Мечи, перепив, спали прямо на площади, едва не угодив в фонтан с

водой. Остальные игроки, пережившие войну, по-прежнему веселились.

Они были счастливы. Виид, включив режим правителя, следил за

атмосферой.

- Поднять городские налоги на 2% в течение двух дней!

Дзинь!

В течение двух дней будут временно подняты налоги.

Налог на товары, продаваемые в магазине, изменится с 5% на 7%.

После изнурительной войны людям всегда хотелось съесть что-нибудь

вкусное и дорогое. Чтобы покрыть расходы, Вииду пришлось немного

поднять налог. Причиной этого была покупка вещей для Культа Травяной

Каши.

В этом мире ничто не давалось бесплатно!

Глава 9.
История скульптуры.

Лордам Центрального Континента не нравился Виид.

- Это недопустимо, что лорд, пусть и прославившийся на Континенте

Магии, так ведет себя в Королевской Дороге.

- Бог войны Виид? Располагайся его земли на Центральном Континенте,

от них бы давно остался один лишь пепел.

- Почему-то люди считают, что он сделал что-то невозможное, выполнив

эти несколько заданий.

Лорды Центрального Континента считали, что только они достойны

быть вписанными в историю этого мира. Они стали знаменитыми в

первые годы открытия Королевской Дороги, смогли удержать власть и

победить в нескольких войнах. У любого из них было войско, состоящее,

по меньшей мере, из 80 тысяч солдат. Кроме того, на их территориях было

огромное количество активных игроков.

- Мора это ничто.

Ненависть и зависть к Виду!

Этих игроков раздражало все - его облик, квесты, которые он выполнял,

слава, полученная им по окончании войны. Нервировали даже новички,

начинавшие свой путь в Море.

- Его ожившие скульптуры могут двигаться... не правда ли, эти создания

очень похожи на призванных монстров? Только подумать, в каком-то из

квестов была тайна оживления скульптур.

- Что ни говори, но земли севера невероятно плодородны. И все, что нам

нужно сделать, это вернуть их Центральному Континенту!

Лорды были в ярости. И только Бадырей из гильдии "Гермес" спокойно

ждал исхода войны. Бадырей специально не смотрел телевизор. Он, как

обычно, охотился, ожидая вестей о страшной гибели Виида.

Когда сотрудник информационного отдела, следящий за ситуацией на

севере, сообщил, что Мора победила, на лице Бадырея не отразилось

никаких эмоций.

- Виид одержал победу.

- Да, и Мора почти не пострадала. Силы Северного Альянса во многом

оказались некомпетентны, но самое главное - они не смогли стать единым

целым.

- Выходит, сила Моры еще больше возросла?

Бадырей не понимал, как такое возможно. Несколько дней

назад телестанции провели анализ сил обеих сторон. И если верить их

словам, у Северного Альянса было достаточно сил, чтобы полностью

сокрушить Мору.

- Я думаю, это заслуга Виида.

- Да, скорее всего, так и есть. Такой успех невозможно описать

простыми словами.

- ...

- Большинство игроков Моры участвовали в войне. Людей привлекли

сила и красноречие Виида, а еще присутствие рыцарей королевства

Калламор. На досках интернет-объявлений царил хаос.

Лицо Бадырея по-прежнему не выражало никаких эмоций. По мнению

Гильдии "Гермес", то, что случилось на севере, было ничего не значащей

мелочью и никак не могло повлиять на состояние дел в королевстве

Хайвен.

Но в глубине души Бадырею было не все равно.

"Войска Северного Альянса капитулировали из-за того, что Виид

руководил войной...!"

Этого было достаточно, чтобы испортить Бадырею настроение.

***

- Продам ржавый кинжал. Он не только крошит капусту, но и отлично

режет врагов.

- Продам кривой железный меч. Новички, этот меч гораздо лучше

деревянного. Отдаю почти даром.

- Продам кожаную броню. Она немного повреждена в районе груди, а в
остальном все прекрасно.
Сделки между новичками не превышали цены в 5 медяков!
Площадь Виверн, Площадь Ледяного Дракона, Площадь Света и
Площадь Желтого были заполнены игроками. Совсем недавно
пустынные площади, теперь активно развивались. Благодаря войне,
количество новичков в Море значительно возросло. После трансляции
войны количество новичков возросло до цифр, которые были в первые
дни после открытия "Королевской Дороги".
- Продам три куска ячменного хлеба.
- Они продают его, чтобы заработать на жизнь?
- Я должен как-то продержаться, пока не смогу купить оружие.
- Ох, в этом городе можно в полной мере насладиться водой. Правда, она
ни капли не уменьшает голод.
- Спасибо вам.
Несмотря на холодный весенний ветерок, в Море было очень
оживлённо. Повсюду сновали начинающие купцы, предлагая всем свои
товары. Паво, наняв несколько десятков тысяч новичков, достраивал
Центр Искусств Моры.
У Виида на время каникул было запланировано много дел.
- Восстановление скульптур завершено, теперь пришло время поднять
свой уровень. После путешествия, летние каникулы стали намного
короче!
- Окно характеристик!

Имя персонажа: Виид
Предпочтение: Бой
Уровень: 368
Класс: Легендарный Скульптор Лунного Света!
Титул: Убийца Дракона
Известность: 29,726
Здоровье: 31360
Мана: 14405

Сила: 1315
Ловкость: 1005
Выносливость: 159
Мудрость: 189
Интеллект: 184
Стойкость: 695
Искусство: 1621
Харизма: 260
Лидерство: 672
Удача: 215
Вера: 135 + 435
Очарование: 210 +30
Боевой дух: 419
Менталитет: 25
Честь: 95
Атака: 5329
Защита: 1761
Сопротивляемость: Огонь: 27%; Вода: 31%; Земля: 35%; Тьма: 50%
+ Все характеристики увеличены на 20 очков.
+ Искусство увеличено на дополнительные 80 очков.
+ 30% к характеристикам в лунную ночь.
+ Возможность выучить все ремесленные умения до уровня мастера.
Способен изучить навыки любого ремесленного класса.
+ Скульптуры с высокой художественной ценностью увеличат славу.
+ В процессе выполнения заданий скульптурные навыки, опыт и
характеристики в общей сложности были увеличены на 113 единиц. Если
какой-то из навыков скульптуры или ремесла превысит 100 единиц, вы
сможете получить титул мастера.
+ Благодаря надетому на вас браслету, все ваши характеристики
увеличены на 15 единиц.

Из-за оживления скульптур уровень Виида опустился до 368-ого.
Каждый раз, поднимая уровень, он вкладывал все свои
очки в проворство, силу и ловкость, а остальные характеристики повышал
с помощью заданий, снаряжения и скульптур. Его окно

характеристик показывало, какую тяжелую работу он проделал за

прошедшее время. В рейтингах Королевской Дороги он со своими

характеристиками занимал место, которым можно было гордиться.

- Не только Золотой Человек, Ледяной Дракон и

королевская Гидра обошли меня по уровням, но и Виверны.

Недостатком квестов, которые он выполнял, было то, что они

практически не поднимали уровень. Чтобы выполнить задание, он

усердно работал и не мог выкроить время на охоту. Его уровень был

слишком мал. Вместо того, чтобы качаться, он собирал войска для

сражений.

- Игроки, которых я видел по телевидению, в основном были 420 уровня

и выше... Нужно поторопиться, чтобы их догнать, но для начала

надо восстановить печать.

Виид направился в покои Лорда.

- Скульптор, не имеющий чистого, искреннего сердца, никогда не

создаст выдающейся работы и никогда не прославится.

Чтобы поднять навык восстановления скульптур, ему нужно было

неоднократно разрушать и восстанавливать свои работы. Только он,

создав красивую, великолепную, драгоценную статую, не мог потом

ее взять и разрушить.

- По-настоящему тяжелая работа. Выходит, до этого времени я даже не

знал, что значит тяжело работать.

Он страдал, выбирая из трех скульптур ту, которую придется сломать!

- Наверное, буду ломать эту.

Виид выбрал скульптуру семи денежных демонов. Они стояли с

протянутыми ладошками, а наглое лицо выражало только одно - дайте

денег. Их вид не вызывал ничего, кроме отвращения.

Демон, держащий в руках мешок денег!

Эта скульптура была настолько тонко выражена, что Виид вполне мог ей

гордиться. Он больше не мог смотреть на эту совершенную скульптуру ни

минуты.

- Пора!

Хрусь! Хрусь! Хрусь!

Он взял молоток и ударил скульптуру.

Он выколол ей глаза, сломал суставы, а затем скрутил шею!

- Это же денежный демон!

Для того, чтоб это сделать, ему нужно было вызвать у себя злобу и
ненависть.

Вы разрушили скульптуру.

Слава уменьшилась на 5 очков.

Из обломков скульптуры Виид создал новую и тут же ее разбил. Эта
скульптура было создана им недавно, поэтому воссоздать ее, ему было
несложно.

- Проклятый денежный демон!

Создать и снова разрушить!

Время пролетело незаметно.

Навык восстановления скульптур достиг среднего уровня.

Прочность и блеск скульптур улучшились.

Понимание скульптур увеличилась на 20.

Естественно ему, создателю шедевров, было гораздо легче качать этот
навык, чем новичку. Чтобы получить средний уровень
Восстановления Скульптур, он использовал денежного демона.

- Нужны более оригинальные скульптуры. И побольше ненависти и
страсти!

Следующей жертвой стала статуя бегемота, поедающего деньги. Этот
бегемот, подбирающий с пола медную монету, был огромен - по
комплекции он превышал даже Желтого. Бегемот с раздувшимся животом
и жадным выражением лица, поедающий деньги, оказался шедевром!

Кроме того, его художественная ценность превышала 1400 единиц.

- Сдохни!

Виид подвесил бегемота вниз головой и начал жечь его каленым

железом. Исторически сложилось так, что человек мог совершить любую

жестокость, тем более над бегемотом, жующим деньги.

Желтый, пришедший, чтобы поспать рядом с хозяином, стал невольным

свидетелем этого зрелища. А Золотой Человек, Виверны и Ледяной

Дракон наблюдали за действиями Виида в окно замка Лорда.

- Я всегда внимательно слушаю, о чем говорит хозяин.

- Нам очень повезло, что мы не бегемоты.

Преданность оживших скульптур взлетела до небес!

С помощью пожирающего деньги бегемота, Виид смог поднять навык

восстановления скульптур до 7 среднего уровня. На эту тяжелую работу

он потратил три дня. Так как не надо было ходить на занятия, он мог все

свое свободное время тратить на Королевскую Дорогу.

- Пришло время восстановить печать императора Арпена.

Виид осторожно извлек печать. Для сохранности он обернул

драгоценную скульптуру в плотную ткань.

- Я должен восстановить эту скульптуру. .

В отличие от других навыков, для того, чтобы восстановить скульптуру,

нужно было поработать руками.

- В этой скульптуре заключены воспоминания императора Гейхара Фон

Арпена. Ее будет сложно починить.

Полностью покрытая золотом скульптура, хранящая бесценные

воспоминания. Он был готов на все, лишь бывосстановить это древнее

сокровище.

- Восстановление скульптур!

Используя свои навыки, он восстановил позолоту. Он хотел предать

скульптуре первоначальный вид.

Паааат!

Пытаясь восстановить потрепанного временем золотого дракона, он

удалял поврежденные части и добавлял новые. Время не пощадило

печать, оставив на ней множество трещин.

- Сначала восстановим основание.

Эта скульптура была очень важна, так как символизировала власть правителя континента. Виид аккуратно склеил печать Арпена, осторожно обработав магией каждую ее деталь.

Восстановление скульптуры в основном зависело от уровня квалификации мастера, но такая старинная вещь, как печатьимператора Арпена, могла легко сломаться. К счастью, он смог устранить серьёзные повреждения императорской печати, и вернуть ей первозданный вид.

Ему удалось полностью воспроизвести величественного золотого дракона!

Вы полностью восстановили скульптуру.

Навык Восстановления Скульптур значительно вырос.

За восстановления древней скульптуры ваш уровень искусства повысился на 3 пункта.

Хотя восстановленная скульптура теперь имела прежний вид, она уже не казалась древней.

- Неужели я добился успеха?

Но глядя на печать, Виид колебался. Ему казалось, что в ней не хватает чего-то важного. Чувство, возникающее, когда ешь рис без кимчи.

- Идентификация!

Печать неизвестного императора: прочность 24/30

Драгоценная печать, хранящая историю Версальского континента.

Трудно представить уровень навыков скульптора, сделавшего её.

Ее пытался восстановить опытный скульптор, но ему не хватило мастерства.

Художественная ценность: 43100

Свойства:

+95 Благородство;

+55 Харизма

Максимальная преданность и боевой дух солдат увеличились на 20%.

Уменьшает неблагоприятное воздействие магии на тело владельца на

55%.

Пугает дворян и рыцарей.

- Она еще не полностью восстановлена.

Недостаточно было просто восстановить печать, требовалось вложить в

нее чувства. Для полного восстановлениянастолько поврежденной

скульптуры, надо учитывать чувства, которые при ее создании испытывал

император Гейхар Фон Арпен.

- Золотой дракон является символом власти и порядка в империи.

Печать, которую сделал сам император, должна излучать свет.

Виид вновь приступил к работе, но уже более медленно и осторожно.

- Я должен представить золотого дракона таким, каким он был

изначально. Печать должна быть полностью идентична предыдущей, и

олицетворять силу империи Арпен.

Качество скульптуры сильно зависит от материала. К примеру, грубый

камень внешне бывает довольно красив, но по качествам значительно

уступает более гладкому мрамору и бронзе.

Из золота, хотя он довольно мягкий металл, вырезать скульптуры очень

тяжело. Кроме того, оно очень дорог и скульпторам часто приходится

искать ему альтернативу.

Правда, золото, как и любой другой драгоценный металл, придавало

скульптурам неповторимую красоту и блеск.

- Должна быть причина, по которой император Гейхард сделал её

символом Империи.

Любая скульптура была объемна и зависела от влияния света.

В
архитектуре, чтобы придать скульптуре величественный вид, как правило,
использовалось дополнительное освещение. Каменные скульптуры людей
обычно ставили у воды или в комнате с достаточно ярким освещением.
Поэтому, впечатление, которое производила скульптура, напрямую
зависело от того, с какой стороны на нее падал свет. Но хороший
скульптор, при ваянии скульптур, должен учитывать влияние на нее не
только света, но и тени.
Золотой дракон был скульптурой, излучающей свет.
- Печать Света. Эта скульптура была символом власти императора!
Золотой дракон был скульптурой, созданной при помощи
света. Поэтому Вииду, чтобы восстановить печать, пришлось
использовать свет. Он медленно водил над нею руками. Каждый
раз, когда его руки прикасались к какой-нибудь части печати, она
начинала излучать свет, возрождая историю прославленной империи.
Золотой дракон - возрожденная слава империи Арпен.
Виид восстанавливал скульптуру, используя все свои способности.
Дзинь!

Вы восстановили печать неизвестного императора.
Печать империи Арпен!
Этот вернувшийся из прошлого предмет - символ власти правителя
континента.

За восстановление печати императора все навыки скульптурного
мастерства увеличились на 3%.
Навык восстановления скульптур достиг 8 Среднего уровня.
Ремесло увеличилось на 9%.
Искусство увеличилось на 37.

Печать правителя континента: прочность 38/60

Печать правителя Версальского Континента, созданная великим
скульптором.
Печать хранит воспоминания о давно минувших днях.
Художественная ценность: 49400
Эффекты:
+3000 Славы
+105 Благородства
+60 Репутации
+70 Харизмы
Доступен Авторитет Императора
Максимальная преданность и боевой дух солдат увеличились на 25%.
Сопротивление всей магии, вредящей здоровью владельца, увеличено на
60%.
Дворяне и Рыцари будут устрашены.
Золото хорошо помнит прошлое.

Историческое сокровище создало новую характеристику.
Получена характеристика - благородство.

Благородство: качество, присущее членам королевских семей, знати и
рыцарям.
Благородство очень важно для знати: благодаря ему, жители будут более
почтительны. Кроме того, она уменьшат недовольство населения
налогами. Вы сможете увеличивать эту характеристику с каждым
поднятием уровня. Так же характеристика поднимется, если отвечать
на требования и вопросы жителей, и покорно исполнять распоряжения
суверена. Сокровища, произведения искусства, и постройка зданий так
же могут увеличить характеристику.

Но получив новую характеристику, Виид не собирался изменять своему
принципу, решив и дальше распределять всеочки только в силу и
ловкость. Благородство влияло на оружие и броню, но он не

видел
потребности его поднимать.
- Я должен волноваться о том, чем буду питаться в следующем году, а не
думать о своем благородстве.
Потом Виид решил заново
просмотреть воспоминания печати императора.
Процветающая империя Арпен!
Они построили прекрасный мраморный храм, могущий вместить
большое количество живых существ.
Люди работали над скульптурами, которые потом раздавались всем
желающим.
Боевые птицы сражались с монстрами, а крупные животные пахали и
засеивали землю. Правда, люди из-за этого, становились все ленивее и
ленивее.
- Нет. Нет. Я слишком стар, чтобы гулять, как молодежь.
- Пива, принесите мне сюда пива!
В столице империи Арпена было не редкостью встретить пьяных людей
в середине дня.
И тогда император Гайхард Фон Археупен понял, что его империя
приходит в упадок! Из-за спокойного образа жизни, люди перестали
изучать магию и фехтование. Ожившие скульптуры все чаще
подвергались жестокому обращению и нещадно эксплуатировались, а
бывало, их и вовсе ломали. Решение, которое принял император Гайхард
Фон Арпен, было нелегким.
- Я призываю все ожившие скульптуры!
Все ожившие скульптуры империи Ахреупена замерли, ожидая его
приказа.
- Вы можете больше не служить людям. Вы можете больше не
выполнять ничьих команд, я дарую вам свободу!
Ожившим Скульптурам дали свободу!
А после смерти императора Гейхарда ожившие скульптуры стали
полностью независимы от людей.

Птицы сформировали свое собственное королевство - Гардинг.

Небесный город Лавиас тоже был основан народом, произошедшим от

оживших скульптур! И это еще не все. В больших лесах и джунглях

появились необычные монстры, названные впоследствии ограми и

троллями. Ожившие скульптуры стали прародителями многих созданий,

ушедших в пещеры и джунгли, чтобы жить вдали от людей.

- Когда вас создали?

- Ха, император Гейхар создал меня в 35 лет.

- Не грубите. Меня он создал в 25 лет.

- Простите, Старший.

Между ожившими скульптурами сложилась строгая иерархия старших и

младших!

Ожившие скульптуры построили свой собственный мир и в конечном

итоге нашли свое место на Версальском Континенте.

Некоторые скульптуры, созданные императором Гейхаром,

впоследствии превратились в монстров. Они сильно были привязаны к

своим территориям, и не позволяли людям на них вторгаться. А люди все

чаще затевали с ними конфликты. Порой выигрывали, но чаще гибли в

бою. В появлении монстров люди стали винить императора Гейхара.

После ухода оживших скульптур империя Арпен, объединившая весь

Версальский Континент, очень быстро распалась.А император Гейхар и

его скульптуры стали красивой легендой, упоминаний о которой не

встретишь в учебникахистории.

Время шло и тайна оживших скульптур полностью стерлась из памяти

людей. И только далеко на востоке, вдали от цивилизации, они еще

изредка встречались.

По окончании просмотра Виида мелко трясло.

- Ожившие скульптуры прародители монстров... Если когда-

нибудь

правда о монстрах станет известна, в скульпторов - это ясно, как день -

станут с осуждением тыкать пальцами!

И смотреть на них станут с опаской. Хотя сейчас к скульпторам и их

скульптурам относятся хорошо, с пониманием.

Виид натянуто улыбнулся.

- Не стоит об этом кому-то знать.

Правда не всегда хороша. Иногда лучше напрочь о ней забыть.

Император Гайхар Фон Арпен создал бесчисленное множество скульптур,

часть из которых переродилась в чудовищ.

- Будет плохо, если правда выйдет наружу.

Виид смеялся, словно обпился просроченного молока.

- Не обращайте внимания. Это лечится.

Даже смертельный яд в медицине используется, как лекарство!

Возможно, большинство людей никак бы не прореагировали, узнав эту

тайну, но нашлись бы другие, смотрящие на

скульпторов осуждающе. Любой скульптор, узнав о таком,

должен держать рот на замке.

Еюммеоеоеоеоео.

Незаметно вошедший в комнату лорда Желтый, стоял в сторонке и тихо

рыдал.

- Эти лекарственные травы станут для тебя дополнительным источником

энергии.

В благодарность Желтый потерся головой об Виида.

Хозяин сейчас был похож на мелкого взяточника.

В Виид сейчас думал о Версальском континенте, о том, какое влияние

может оказать на всех знание о скульпторах, как все удивятся.

- Выполняя задания, скульптор развивается и получает новые знания.

Простые задания дают скульптору возможность лишь увеличить

уровень и получить денежное вознаграждение.

Однако он всегда выполнял задания только высокой степени

сложности,

постепенно узнавая историю скульптурного мастерства Версальского

Континента. И благодаря этому, смог получить навыки скульптора,

которых больше не у кого не было.

Скульптура внесла в историю человечества значительный вклад. К

примеру, охотникам в стародавние времена, в награду за

храбрость даровалась статуэтка.

Основой скульптуры, как и всех других вещей, была объемность.

Несомненно, искусство скульптуры будет развиваться, и

совершенствоваться, пока существует Версальский Континент.

Глава 10

Корабль-призрак.

- Думаю, не изучив умение оживление скульптур и не просмотрев

воспоминания, заключенные в печати, никогда не найти наследия

императора Гейхара.

Идентификация!

Применив один из навыков скульптора, Виид еще раз просмотрел

воспоминания печати. Он увидел прошлое империи Нифльхейм. Увидел,

как печать правителя, созданная императором Гейхаром фон Арпеном,

после войны отошла империи Нифльхейм.

Империя рыцарей.

О преданности и чести рыцарей знали везде, даже в бесплодных землях

крайнего севера.

Время шло. И вот однажды в процветающую империю

Нифльхейм, вторглись несметные орды монстров. Виид увидел, как

легион монстров, разрушив крепостные стены, вторгся в столицу.

Многочисленные орды монстров, при поддержке драконов, начали

крушить жилье и жестоко уничтожать жителей. До

определенного

момента все было так, как рассказывалось в исторических хрониках

Версальского Континента. На столицу обрушились сильные магические

атаки.

На императорский дворец обрушился огненный вал! Имперские Рыцари

бежали из объятого пламенем дворца. Запертые в ущелье, не имеющие

сил противостоять атакам монстров, они вынуждены были использовать

свой последний шанс - ледяные бусы ведьмы Сербианы..

Дзынь!

Агент империи Нифльхейм:

После смерти императора Гейхара, его детей и подданных, империя

Арпен быстро распалась.

Вначале печать правителя Версальского Континента, символизирующая

власть, находилась в рукахнаследников престола, но раскол и война

продолжались, и она снова поменяла хозяина.

Около 200 лет печать власти использовалась империей Нифльхейм. Но

они тоже не смогли избежать войны. Началось очередное вторжение орд

монстров и драконов. Столица сгорела, а все члены королевской семьи

были убиты. Причем никто из людей, переживших внезапное вторжение

монстров, так и не узнал истинную причину падения империи

Нифльхейм. Только Золотая птица, когда-тосозданная императором

Гейхаром, отчетливо помнит гибель империи. И теперь Золотая

Птицапреследует людей, которые смогут отомстить за гибель империи.

Сложность: S

Ограничение задания: Второй из трех этапов задания. Должен быть

достигнут высший уровень скульптуры.

Второй этап задания класса S!

Вы можете насладиться видом зданий эпохи романтизма империи
Нифхельм.
Как лорд-скульптор, владеющий городом, вы теперь можете строить
здания и замки эпохи романтизма. Здания эпохи романтизма, обладающие
высокой художественной ценностью, распространят культуру среди
дворян. Способствуют появлению рыцарей, и увеличению
вашегополитического влияния. Вы можете строить специальные здания.

Цып-цып-цып.
Перед ним возникла Золотая птица, знавшая прошлое империи
Нифльхейм. Птица был создана из сверкающего золота.
Давным-давно император Гейхар выпустил на волю эту живую
скульптуру!
От этого удивительного, наполненного жизненной силой
существа, невозможно было отвести взгляд. Скульптура с голубыми
глазами, сделанными из сапфира и животиком, покрытым тоненькими
платиновыми волосками. А маленький лоб украшала алмазами корона. С
каждым движением, с каждым шагом, ее тело окутывал яркий золотистый
свет. Любой скульптор восхитился б, появись у него такое творение.
Виид сглотнул слюну.
Захватив Золотую Птицу, он выручил бы огромные деньги!
"Я мог бы вынуть драгоценные материалы и продать их в магазин..."
У него был такой алчный взгляд, словно он увидел, как по улице мимо
него проносятся уникальные предметы.
- Она была любимицей императора Гейхара. У него был хороший вкус к
золоту и украшениям!

Виид медлил, не решаясь схватить птицу.

- Это же живая скульптура, созданная самим императором Гейхаром.

Виид считал императора свои учителем мастерства, но при этом не

испытывал по отношению к нему никакой преданности. Его волновали

совсем другие вещи.

- Информационное окно Золотой Птицы!

Окно характеристик Живой Скульптуры

Подробная информация недоступна

Имя: Сенория Русерони

Склонность: Природа

Семейство: Птичьих

Уровень: 519

Класс: Поющий преследователь

Звание: умная птица

Слава: 60

Существо, созданное императором Гейхаром. Сделана в одно время с

печатью императора Арпена. Любит мясистых, больших червей.

+Может говорить с птицами.

+Очень быстра

+Может сломать зубами любое оружие, даже меч.

+Невозможно отравить

+Неизвестно

+Неизвестно

Это была маленькая милая птичка, с уровнем, превышавшим уровень

адептов ордена Эмбиню и Королевской Гидры.

"Я не должен ее трогать".

Виид с сожалением причмокнул. Он не мог приручить Золотую

Птицу. Ожившие скульптуры были преданны только тому, кто их создал.

И то, что Виверны и Золотой Человек следовали за ним до сих пор, было

прямым тому доказательством.

Гугугу.

И тут Золотая Птица, зачирикав, вылетела из окна замка и полетела от

Виида прочь. Она одна знала в лицо врага, разрушившего империю

Нифльхейм. Виид, верхом на виверне, преследовал Золотую Птицу. А она,

подгоняемая ветром, неспешно летела на юго-восток. Виид внимательно

наблюдал за птицей, и постепенно увеличивал скорость.

Ледяной Дракон, Феникс и Имуги летели следом. Полет проходил легко,

леса и горы преодолевались на одном дыхании.Нестись этим маршрутом

по земле, на телеге, было бы значительно сложнее.

В конце концов, через два дня Золотая Птица, без остановок летевшая в

северо-восточном направлении, достигла побережья!

Квалеу-леу-леу, кваг-ваг-ваг!

Небо было затянуто черными тучами, и с него лил такой дождь, что

было трудно разглядеть даже линию горизонта. На берег набегала волна за

волной.

- Это конец пути?

В ответ на вопрос Виида Золотая Птица что-то прощебетала.

Гу-гу-гу.

- Дальше не надо идти?

Ку-ку.

- Это место здесь?

Гу-гу-гу.

-Значит. . тот, кто стоит за разрушением империи Нифльхейм уплыл на

корабле?

Гу-гу-гу.

Виид мог только предполагать!

Он выполнил первую часть задания уровня сложности S - уничтожение

верховного жреца ордена Эмбиню, почти ничего не зная. Виид понимал,

что для того, чтобы завершить этот квест, ему необходима информация и

поддержка.

Впрочем, Виид получил много жизненного опыта, благодаря бабушке и

телевидению. После тяжелого трудового дня, они с бабушкой смотрели

сериалы и беседовали, и усталость куда-то незаметно исчезала. Смотря
сериалы, он размышлял!
- Во время сражения с орденом Эмбиню, был обнаружен след дракона.
Да и вообще, путешествие к реке Плача было не напрасным. Здесь должна
быть какая-то связь!
Виид знал, что представляет собой орден Эмбиню, и на этом строил
свои выводы. Эта злая свора пыталась подмять под себя Версальский
Континент. Задание, связанное с уничтожением ордена, он
выполнил полностью. И все равно насчет ордена Эмбиню у вида были
плохие предчувствия. С верховного жреца не упало ни одного предмета,
так как он умер, пожертвовав собой.
- Презренный скупердяй. Урод. Грязная тварь.
Виид, некоторое время поругавшись, вновь задумался.
- Ясно одно - Орден Эмбиню в этом замешан... и вторжение монстров
произошло не просто так. Но есть кто-то еще.
Армией монстров должен был кто-то управлять. Кто-то, кто участвовал
в этой драме.
Злодей и жертва, интриги и борьба!
Королевство Нифльхейм было жертвой. И орден Эмбиню сыграл в ее
крахе не последнюю роль. С тех прошло немало времени. Но если он по-
прежнему хочет восстановить империю Нифльхейм, ему надо бы
уничтожить злодея.
- Идеально. Безупречный замысел!
Виид был в восторге от своих умозаключений. Он никогда не думал, что
орден Эмбиню к этому причастен. Нет ничего интересного в драме, в
которой один злодей.
В выдающейся драме должно быть несколько злодеев!
- Только тогда всё это имеет смысл.
Он просидел на пляже до утра, но буря даже не думала
заканчиваться. Все это время он читал на форуме все, что

касалось
географии Версальского Континента.

Город Монахов: не входите туда без друзей. Уровень персонажа должен
быть не меньше 376.
Озеро Туманов Тейлибан: Я ходил на озеро, охотиться на поющих
эльфов, но нашел там только смерть. Уровень персонажа 312.
Гнездо совы Хеджумак: Рекомендую желающим совершить
самоубийство. Я оттуда едва сбежал. Уровень персонажа 389.
Пещера Поко: Идите сюда. Тут хорошо. Красивое место, чтобы умереть.
Я вошел в гнездо совы и был изрублен до смерти. Мой уровень снизился.
Уровень персонажа 388.

Добывая информацию об интересных местах севера, Темные Геймеры
не редко шли на риск. Они их исследовали и кратко описывали, помогая
следующим посетителям.

Северо-восточное побережье севера: Непрекращающиеся ливни с
сильными грозами делают невозможными морские путешествия. Местный
климат не слишком хорош. Похоже, тут попахивает каким-то опасным
заданием. Слишком много вокруг монстров. Уровень персонажа 379.

Основываясь на информации с форума, было похоже, что молнии
никогда не прекратятся.
- Море...
Было очевидно, что от высоких, неистово бьющих волн укрыться можно
только на борту корабля. Впрочем, даже при отсутствии шторма, виверны
не подходили для поиска и преследования врага. Кроме того, им
нужно успеть отдохнуть, пока в небе не появились злобные монстры.

- У меня нет навыка постройки кораблей.

У Виида действительно не было никаких умений, связанных с кораблестроением. Так как его навык кузнеца был всего лишь 5 среднего уровня, он мог без посторонней помощи изготовлять из древесины только большую лодку.

- Может, стоит вернуться в Мору и изучить навык кораблестроения?

Но создание в Море гильдии моряков всего лишь ради изучения одного навыка, было слишком расточительным делом.Даже если поехать на Центральный Континент, изучить там навык, и построить корабль, надо было еще найти правильный путь сквозь шторм.

- Потратить целый год, чтоб получить корабль...

У Виида разболелась голова.

Держать виверн на палубе будет очень дорого, а еще они могут сжечь корабль.

Впрочем, он не собирался тащиться на Центральный Континент, даже ради покупки быстроходного корабля. Ведь потом пришлось бы нанимать капитана и команду. А найти хороших специалистов в наше время очень трудно.

- Хозяин, мне кажется, в море что-то есть. И оно движется.

- По морю?

Виид прищурил глаза, пытаясь сквозь шторм разглядеть, что там плывет.

Вивернам не показалось - вдалеке, держа курс на север, плыл корабль.

Плыл спокойно, словно не замечая бурлящих вокруг него волн!

На сломанной посередине мачте, как тряпки развивались изорванные паруса. А в корпусе корабля зияла огромнаяпробоина.

Сквозь ветер и дождь было прекрасно видно, что это средних размеров старинный парусник.

- И как такое может плыть?

Виид был озадачен.

В телепередачах он не раз видел, как плавают торговые и военные суда.

И знал, что для сохранности грузов корабльдолжен быть в идеальном

состоянии. Но как судно в таком состоянии может держаться на воде, да

еще и в шторм, было выше его понимания.

В этот момент вернулась отправленная для наблюдения за кораблем

виверна:

- Хозяин, по палубе корабля разгуливает нежить.

- Нежить говоришь...

Виида словно озарило. Это же корабль-призрак, бороздящий море.

- А значит, я могу путешествовать бесплатно!

И Виид достал резец.

Хрусь, хрусь.

Для задуманной скульптуры он срезал часть скалы.

- Сгнившая мантия на тощем теле и красный рубин во лбу.

Во время сражений он видел довольно много различных скелетов. И был

хорошо знаком с их внешним видом и строением. Однако скелет, которого

он собирался создать, имел совсем другой вид.

Скульптура лича Шаяра, с которым Виид сражался у подножия гор

Юрокин!

Он разительно отличался от простодушного и невежественного орка

Каричи.

- Он должен быть намного меньше погибшего скелета. Лич - это

разлагающийся, злобный и вероломный

маг,стремящийся любыми средствами, в том числе и подлостью, достичь

богатства.

Виид был недоволен.

- Интересно, что он чувствовал. Что касается меня, даже прожив жизнь,

мне сложно будет ваять такие скульптуры.

Каждый раз, когда резец скульптора вскользь касался камня, вид Лича

изменялся. Каждый сустав костяных пальцевмедленно оживал, а плоский

затылок черепа словно таил в себе коварные замыслы! Совершенно

пустые глазницы были сужены. Глаза скульптуры получились такими,

какие должны быть у настоящего Лича. На вид, один в один, как у лича

Шияра, только более хитрые.

Голова скелета скалилась гнилыми зубами!

- Нет. Чего-то недостает. У лича, просуществовавшего столько лет, на

костях должны быть трещины.

Он добавил трещину на черепе. И щель, изображающую давнее ножевое

ранение.

- Так гораздо лучше.

В лоб ему Виид вставил рубин, полученный в награду за прохождение

шахты Курусо. Теперь этот скелет был настоящим личем!

Дзинь!

Пожалуйста, дайте имя созданной скульптуре.

- Лич Шаяр.... нет. Не то.

Виид пытался придумать имя.

- Нужно сильное морское имя, такое, как Каричи.

И чтоб харизма была, как у Каричи!

Виид очень долго думал над именем. На сей раз имя должно выражать

ум и достоинство.

- Имя скульптуры - Одноглазый Лич!

Скульптура не одноглазая. Вы точно хотите использовать это имя?

Но у Виида не было альтернативы.

- Да. В море, безусловно, лучше быть одноглазым.

Шедевр! Вы завершили скульптуру - Одноглазый Лич!

Лич - темный маг, продавший душу!

Скульптор создал удивительную работу, при виде которой у

зрителей замирает дыхание.

Внешне похож на лича Шияра, в прошлом внушающего страх всему

Версальскому Континенту. Эту скульптуру сложно считать

произведением
искусства, так как она изображает отвратительного лича.
Имя не соответствует.
Художественная ценность: 269
Эффекты: Одноглазый Лич увеличивает здоровье и регенерацию маны на
11% в течение дня.
Интеллект и Мудрость увеличены на 20 очков.
Ловкость увеличена на 10.
Сила уменьшена на 75.
Скорость произношения заклинаний увеличилась на 5%.
Контроль над нежитью увеличился на 3%.
Не складывается с эффектами других скульптур.
На данный момент, число законченных прекрасных работ: 86
- Навыки Скульптуры улучшены
- Слава увеличилась на 12.
- Боевой дух увеличился на 1
- Интеллект увеличился на 2.

- Успешно!
Рождение шедевра!
Но скульптор Виид на этом не остановился. У него был еще один навык,
который он собирался применить.
- Скульптурная Трансформация!

Вы применили Скульптурную Трансформацию.

Рост Виида немного уменьшился, а большинство волос осыпались на
землю. За миг его голова облысела, а с тела поотваливались куски
мяса, оно высохло и стало костлявым. И Виид превратился в Одноглазого
Лича!

Строение тела изменилось, и носить большую часть экипировки,
которая у вас есть, теперь нельзя.
Нельзя одевать мифрил и жреческую амуницию. С изменением вашего
вида всю экипировку надо подбирать заново.

В результате использования Скульптурной трансформации

мудрость

значительно возросла.Существенно уменьшились сила и ловкость, а

искусство упало на треть.

Здоровье и мана значительно увеличились.

Исчезли показатели физической силы.

Для полной трансформации необходим навык понимания скульптур

высшего 3 уровня.Эффективность использования заклинаний поглощения

жизни и поглощения маны 20%. Здоровье и мана восстановятся не

полностью.

Сила света наносит вам смертельный урон. Действует до отмены

скульптурной трансформации.

Сменить экипировку было легко - у него был Посох Падшего Святого.

Предмет черной магии для управления нежитью!

В костях правой руки он держал Посох Святого, в костях левой - Том

Некроманта.

- Ха-ха-ха. - Оскалился Виид сгнившими до черноты зубами.

Циничная улыбка возникла на костяном лице Лича!

На нем была надета мантия волшебника ордена Эмбиню и плащ

вампира. Вещи жрецов ордена Маталлост были для него опасны, поэтому

он извлекал из сумки только те предметы, которые усиливали нежить.

Прочность трех из них оставляла желать лучшего.

Закрыв один глаз черной повязкой, Виид сказал:

- Теперь меня будут звать Деорол!

Имя пирата!

И Виид полностью превратился в Лича.

- Деорол - весьма красиво звучит, а главное кратко. Почему-то грубое и

вызывающее мысли о смерти имя подходит пирату больше всего.

Эмммммммм.

Когда одна из виверн, Вахиль, вернулась с разведывательного полета,

она увидела, что Желтый горько плачет. Плачет из-за того,

что хозяин

выбрал неверный путь.

Вахиль укрыла его своим крылом.

- Всё хорошо. Пойми, чем ближе узнаешь человека, тем больше в нем

разочаровываешься.

Эмммммм.

- Жди здесь.

По побережью гулял ветер и лил дождь. Капли дождя отскакивали от

оголенных частей тела скелета. Мантия и плащ нежити были пропитаны

дождем, но Личей не волновал холод, и не беспокоила усталость.

Виид вытянул Посох Павшего Святого.

- Быстрая Водная Походка.

Заклинание хождения по воде. Это было одно из заклинаний, подробно

описанных в Томе Некроманта.

Таким существам, как скелеты, было не сложно ходить по волнам. Ведь

чем легче было тело, тем меньше маны потребляло заклинание.

- Окно характеристик.

Имя персонажа: Виид
Тип: Нежить
Уровень: 368
Класс: Лич
Здоровье: 113480
Мана: 197964
Сила: 185
Ловкость: 361
Выносливость: Безгранична
Мудрость: 1463
Интеллект: 1128
Боевой дух: 479
Стойкость: Безгранична
Выдержка: 695
Харизма: 419
Лидерство: 672
Преступление: 388
Очарование: 210
+Доступны поглощение жизни и поглощение маны.

+Появилась слабая возможность управлять нежитью.

+Уязвимость к святой магии.

+За создание прекрасной работы все характеристики увеличены на 3%.

Маны у Виида было в достатке.

- Я точно не умру в море от усталости.

Золотая Птица вместе с Вивернами осталась на побережье. Бесценная

Золотая Птица сочла безумием полет сквозь гром и молнии,

пронизывающий ветер и дождь!

Виид приблизился к кораблю-призраку. На вид кораблю было не меньше

ста лет. Его паруса были спущены, а палуба забита командой.

Мы команда Крейга Седриса.

С утра до вечера мы пьем ром

Когда не пьем, мы тоскуем по дому

Наш капитан принес нам много бед,

Бросив одних на необитаемом острове.

С корабля доносилась песня моряков. Мужские голоса практически

сливались с рокотом волн. Несмотря на то, что корабль-призрак сильно

раскачивало, он двигался довольно быстро. В отличие от обычного

судна, корабль-призрак был живым монстром.

Когда Виид приблизился к кораблю, с его палубы упала веревочная

лестница. Его приближение заметил впередсмотрящий с наблюдательного

поста.

Держась за веревку, Виид поднялся на борт.

Было заметно, что уверенное поведение одноглазого Лича ни у кого не

вызвало сомнений.

- Я штурман Нико. Мы рады визиту мага Лича.

Штурман решил самолично представить Вииду моряков-призраков.

Нежить Личей чрезвычайно уважала и чтила.Однако у него не было одной

довольно важной вещи. У каждого уважающего себя капитана вместо

левой руки должен был быть металлический крюк. Именно одноглазый и

однорукий человек среди пиратов считался настоящим романтиком.

***

На днях в Море было завершено строительство нового здание. Центр

Искусств, возведенный Паво с помощью местных жителей и новичков!

Вокруг, на территории в два гектара, был разбит сад. В нем повсюду

стояли статуи, подаренные лорду скульпторами Моры. На поляне,

окруженной высокими деревьями, разбиты клумбы, засаженные

окрашенными в яркие тона цветами. А в центре скульптура Виида, верхом

на драконе из голубого льда.

Ограда вокруг Центра Искусств была расписана картинами,

изображающими современную Мору.

- Наконец-то закончен.

Паво, с дрожью в сердце, прикрепил над входом табличку.

Центр искусств Виида.

Прошло около двух лет, как он поселился в Море.

Возможно, он несколько раз умирал.

Лорд Моры.

Именно он положил начало Эпохе Скульптуры на Версальском

Континенте.

Чтобы улучшить свои навыки скульптуры, он тяжело трудился, и

изготовил огромное количество прекрасных работ.

Пример его творчества - Статуя Фреи, Башня Света и Статуя Лу.

Еще он создал скульптуры, которые утешали души умерших у реки

Плача. В мире Версальского Континента лордом воздвигнуто довольно

много скульптур, которые доступны публике.

Этот Центр Искусств создан архитектором Паво вместе с друзьями, и

преподнесенный в дар людям, почитающим Виида.

Табличка с надписью была готова, когда второй этаж только собирались
возводить. Благодаря этому в Море повысился уровень общественного
вклада, славы и дружелюбия жителей. Это положительно повлияло на
город.

Уровень культурного развития Моры увеличился.
Скорость развития искусств увеличилась на 3%.
Культурные границы еще больше расширяются.
Слава лорда провинции увеличивается на 15, а Центр Искусств
становится достопримечательностью Моры.
Искусство и мудрость жителей Моры возросли. Высока вероятность
рождения большего количества художников и магов.

Построенное здание внесло немалый вклад в развитие города.
- Наконец-то...
Паво чувствовал удовлетворение, смотря на плотно закрытые двери
Центра Искусств.
Не смотря на то, что Виид не дал своей скульптуре имя, и легендарная
работа осталась неоконченной, она должна была оказать на общество
огромное влияние.
Но время открывать двери еще не пришло. Он ждал прибытия Манола и
его жены, за которыми был послан гонец.
- Я думал, что прожив жизнь, как архитектор, всего достиг, но теперь....
- Изливал душу своему другу - художнику Паво.- Я только и делал, как
что-то строил, и с помощью хитрости пытался заработать побольше
денег. Как самый обычный строитель. Но наниматься на работу, создавать
произведение искусства, чтобы в итоге получить за него 1 медяк? Мысли

скульптора сложно понять.

Гастон лишь молча пожал плечами. Его, как художника, больше

интересовало написание красивого портрета и получение за него

хорошего вознаграждения.

- Виид особенный. Молодой человек с добрым сердцем.

- Ага. Только никому неизвестно, где он сейчас и чем занимается.

***

- Это ты, глупый лучник Пейл?

- Неужели эта безвкусно одетая жрица целительница Ирен?

- А это волшебница Ромуна, целиком сжигающая непослушных детей!

После того, как они покинули королевство Тодум, из-за плохой

репутации на них обрушились потоки критики и грязиот жителей Моры.

- Не слишком ли много 200 золотых за такое пустяковое задание? Я не

дам за него больше 30 монет.

- Я не верю, что это задание можно выполнить так быстро. Скорее всего,

вы жульничали. Другие группы неделю преодолевали пролом в главном

зале!

Но, не смотря на все трудности, они собирались терпеть жестокость и

произвол жителей до тех пор, пока полностью не восстановиться слава

и репутация.

Пейл со спутниками зашел в оружейный магазин.

- Добро пожаловать!

Ирен приветливо улыбнулась.

- Я смотрю, количество покупателей у вас постепенно растет. Должно

быть и торговля хорошая.

- Появилось много удачливых людей, сражающихся

с монстрами. Правда, было бы лучше, если б на севере стало побольше

детей.... Что привело вас ко мне?

- Мы хотим предложить вам кое-что из вещей.

В Море было пять оружейных магазинов.

Благодаря неплохим доходам, ежемесячный налог, 3 % от которого

уходило на инвестирование купцов, постоянно увеличивался.

Торговля оружием приносила довольно большую прибыль. Но все

основные поставки оружия подмял под себя жадный богач

Манауэ. Вместе с кузнецами он выискивал оптовых поставщиков

сырья, продающих товар за небольшую плату.

Пейл с соратниками, посетив один оружейный магазин, отправились в

другой, самый первый из открытых в Море.

- Не хотелось бы отвлекать от дел спасителя Моры, но в последнее

время в магазинах настоящий дефицит оружия... - Случайно услышали

они часть монолога хозяина магазина.

- Мне кажется, здесь можно получить какой-то необычный квест.

Задания на поставку оружия, которое можно добыть на охоте или где-то

купить, попадались довольно часто. В основном, такие квесты

давались новичкам.

Честно говоря, заданий для новичков на добычу оружия, было много и

они никогда не заканчивались. Само оружие можно было добыть, охотясь

на гоблинов или, на худой конец, купить у игроков на центральной

площади Моры.

Благодаря этим заданиям можно было повысить свою репутацию и

получить неплохую скидку в магазинах.

- В стародавние времена, в империи Нифльхейм, была одна очень

известная семья оружейников.

- Да вы что?

- Все доспехи королевской семьи были сделаны ими.

Судя по словам хозяина оружейной лавки, это задание было не из

простых.

Глаза Ирен заблестели.

- Уважаемый хозяин, а что это была за семья?

Когда дело касалось интересных заданий, внешне простодушная,
очаровательная Ирен преображалась на глазах.
- Клан Биторио. После краха империи о нем никто ничего не слышал...
интересно, где сейчас его потомки? Если бы клан Биторио поставлял нам
хоть что-то из своего оружия, это стало бы для нас большим подспорьем.
Дзинь!

Задание: Клан мастеров
Найти живых потомков клана Биторио и узнать имя мастера, ковавшего
мечи рыцарям империи Нифльхейм.
Трудность: B
Ограничение задания: Если потомки клана Биторио погибнут, квест будет
провален.

Наконец-то группе Пейла досталось задание класса B. Хотя,
по сравнению с другими игроками, они и так развивались довольно
быстро. К примеру, после обороны Моры, жители города стали
относиться к ним гораздо дружелюбнее.
Пейл, Мейлон, Ромуна и Ирен переглянулись.
- Ну что, возьмем?
- А, давайте!
- Думаю, это будет весело, даже если мы потерпим неудачу. - Мейлон
хотелось выполнить этот квест, несмотря на все его трудности.
- Мы можем взять это задание? - Спросил Пейл, являющийся лидером
группы.
- Сможете ли вы мне помочь? Говорят, что рядом с бывшей имперской
столицей Модред сейчас стойбище монстров. Думаю, вам стоит взять с
собой еще людей. Конечно, если вы не слишком горды, и сможете
довериться кому-то другому.

Вы приняли задание.

Группа Пейла получила задание "Клан Мастеров". Этот квест был

предназначен для большой группы людей.

- Я немного волнуюсь...

- Может, позовем Виида?

В принципе, у них было достаточно сил для охоты в

окрестностях Модреда - бывшей столицы империи

Нифльхейм.Однако, благодаря славе Виида, они могли получить еще

несколько квестов.

Ирен, обдумав это, покачала головой.

- Виид еще не завершил свое трёхэтапное задание.

Это было задание класса S от ордена Маталоста. И Вииду следовало

сначала завершить его.

- В таком случае можно позвать братьев Мечей. - Озвучила Сурка то, о

чем думали и остальные.

В этом мире не было никого, равного Мечам.

Хварен попыталась их уговорить.

- Хотите вместе с нами выполнить это задание?

Так как Первый и Второй Мечи были на свидании в Горах Юрокин, их

представлял Третий Меч. Третий Меч приехал в Мору обучать боевым

искусствам новичков и теперь не мог их бросить.

Он с гордостью смотрел на новичков, которые обучались в его учебном

центре.

- Я немного занят. .

- Я - Хёрин. Вы меня знаете?

- Телезвезда?

Недавно на телеэкраны вышла новая популярная дорама, в которой Чён

Хёрин играла главную женскую роль.

Ее энергичная индивидуальность сделала ее прекрасной актрисой.

- Моя основная карьера - певица. Ну, так что, вы хотите охотиться

вместе с Хёрин?

- Конечно, я готов охотиться с актрисой с телевиденья...

- Так вы не заняты?

- Я иду с вами.

Для мечей ничего не значили ни продажи ее песен, ни мировое

признание. Для них она в первую очередь была прекрасной женщиной, а в

музыке они совсем не разбирались.

К тому же, Хёрин часто показывали в дораме!

И ради того, чтобы посмотреть на актрису, Мечи согласились идти на

охоту. Собравшись в Море и обменявшись приветствиями, они

отправились в Модрэд.

К ним решил присоединиться Манауэ со своим фургоном. Уровень

купцов поднимался не только во время торговли, но и во время сражений.

Сильно раздавшийся в талии Манауэ, спрыгнул с фургона, и тот

закачался из стороны в сторону

- А Лорда Виида мы с собой не будем брать? - На выходе из Моры вдруг

спросила Хварен.

- Мы собираемся на охоту в Мордред. А Виид сейчас занят, и встретится

с нами прямо там.

- Да неужели?

И всем в группе стало интересно, чем же сейчас занимается

Виид. А Виид в это время плыл к побережью.

Через несколько дней, верхом на лошадях, путешественники достигли

места, выбранного под лагерь.

Виид, зная, куда они прибудут, выслал им навстречу Виверн.

А на побережье бушевал шторм!

И Виверны, присоединившись к охотящимся в лесу Ледяному Дракону,

Фениксу, Королевской Гидре и Имуги, на встречу опоздали. Да и как не

опоздать, когда вокруг такие охотничьи угодья и не одного игрока. Но

Виид этого видеть не мог.

Хварен беспокойно осмотрелась.

-Ну и где носит Виида?

Пейл, будучи лучником, видел очень хорошо и на довольно большие

расстояния.

- Я тоже его не вижу. Может, отправим шепот?

И тут, сквозь шторм, вдали они увидели небольшое судно, на которое

обрушивались грозные волны и били молнии.

- Судно приближается! - Воскликнула Мейлон.

Паруса корабля были порваны, а в его бортах зияли сквозные дыры.

Корабль-призрак, разрезая волны, шел к берегу. По палубе

блуждала призрачная команда, а на корме, в образе одноглазого Лича,

замер Виид.

Капитан Призрачного Флота!

С каждым порывом ветра его порванный плащ трепетал.

А на плече капитана-лича сидела золотая птица и невозмутимо чистила

перышки.

Глава 11.
Капитан Деорол

Вииду не составило особого труда стать новым капитаном корабля-

призрака, правда, для этого ему пришлось сразиться на дуэли со

штурманом.

Вы стали капитаном корабля-призрака "Санта Мария".

Став капитаном корабля-призрака, вы можете

решать, куда направиться судно.

Лидерство увеличилось на 7.

Обаяние увеличилось на 14.

- Где прежний капитан? - Спросил Виид, щелкнув челюстью.

- 80 лет назад мы высадили его на необитаемом острове. Скорее всего,

он давно уже умер от голода. Ха-ха-ха!

После того, как Виид занял место капитана корабля, ему стали

доступны различные задания.

Множество заданий для корабля-призрака!

Найдите клад.

Совершите набег на другое судно.

Докажите, что ваш корабль самый быстрый в этом море.
Поохотьтесь на дельфинов.

Но было одно "но". Виид не мог получить эти задания, не победив в
трех сражениях другие корабли. Кроме того, уровень корабля-призрака
увеличивался только во время сражений или во время выполнения
квестов.
- Информационное окно корабля-призрака.

Корабль-призрак "Санта Мария"
Это судно было построено корабельными мастерами гавани Турио по просьбе клана ремесленников Тарени. Этот небольшой парусник был предназначен для перевозки товаров.
Но стоило судну выйти в море, как на него обрушилась череда невзгод. В течение семи лет корабль, ставший символом несчастья, переходил от одного хозяина к другому.
На девятый год судно попало в руки пиратов и тем же летом, попав в сильный шторм, затонуло. Вместе с ним погибла вся и вся его команда.
Скорость корабля: 3-5 узлов.
Экипаж состоит из 35 человек. Все они нежить.
Есть 42 пушки, 39 из них сломаны.
Грузовое пространство 36/298
Прочность корпуса 350/1390
Паруса 0/6
Ветер-49
Волны-27
Все паруса, в том числе и основной, восстановлению не подлежат.
Из-за того, что киль опутан водорослями, скорость корабля снижена.
Из-за огромной пробоины в корпусе, древесина деформировалась.
Со временем ситуация ухудшаться не будет.
Во время плаванья велик риск неудач.

Будучи человеком, Виид не смог бы командовать кораблем-призраком, а
в образе нежити легко стал капитаном призрачного экипажа.

Другие
игроки, у которых не было умения, с помощью которого можно было бы
изменить свою внешность, и не было навыка Обманувшего Смерть, могли
об этом только мечтать.
- Вы хотите стать грабителями?
- Юхоооооо.
- Тогда за мной, захватчики!
- Да здравствует наш капитан!
- Зовите меня Деорол.
- Деорол, Деорол, Деорол!
Призрачные моряки были покорены харизмой Виида. Правда, у него не
было навыков управления кораблем и руководства командой.
Сойдя на берег, он услышал разговор Пейла, его соратников и Мечей.
Одноглазый скелет с крюком вместо левой руки!
- Это же Виид! - Восторженно воскликнул Манауэ.
Капитан Диорол, командующий пиратами корабля-призрака!
- Похоже, Лорд Виид нашел себе новое занятие.
"Мы дружим... с пиратом. Похоже, это его призвание". - Бросила
косой взгляд на Виида Ирен.
"Временами с таким другом мне стыдно находиться рядом..."
А вот Мечи наоборот ему завидовали.
- Он капитан корабля-призрака... невероятное достижение.
- Пират Деорол. Как ему это удалось?
Мечта пирата - наслаждаться морем. А делать это не на обычном судне,
а на корабле-призраке иначе как фантастикой, не назовешь.
Виид, подняв на борт корабля-призрака Пейла, его спутников и Мечей,
снова вышел в море. Несмотря на то, что ему пришлось на
неопределенный срок отложить выполнение своих квестов, он был
счастлив. Правда, счастье омрачила поднявшаяся на корабль вместе со
всеми шаманка Дайни. Она с ним даже не поздоровалась, лишь проходя
мимо легонько задела плечом.
Дайни не хотела подходить первой, она надеялась, что он узнает ее при
свете дня, но как не прискорбно ей было это осознавать, ее

надежды
оказались тщетны.
Они вышли в море в ясный, погожий день. Штурман корабля, следуя
курсу, крутил штурвал, слушал крики чаек и наблюдал за резвящимися за
бортом дельфинами. Но все это не вызывало зависти, так как
путешествовал призрачный экипаж не на прогулочной яхте, а на корабле-
призраке.
Зефи достал удилище.
- Морская рыбалка..... интересно, смогу ли я поймать хоть одного кита.
Как настоящий рыболов он понимал, где на борту лучшее место для
рыбалки. Виид, решив поднять свой навык рыбной ловли, пристроился с
ним рядом.
- Наловим рыбы и я приготовлю острый рыбный суп нам на обед.
- Брат Виид, я надеюсь, нам не придется кормить команду корабля-
призрака.
- Для поддержания боевого духа им достаточно выпить рома.
В это время Мечи вовсю наслаждались путешествием - одни загорали на
палубе, другие прыгали за борт, плавали и ныряли. Для них было
развлечением плыть наравне с быстроходным кораблем-призраком.
- 27 Меч, как плавается?
- Превосходно!
- А можно сделать, чтоб было еще лучше.
- Как?
Заговоривший с ним Меч сам себя ударил ножом в бок!
Чтобы поймать плавающую недалеко акулу-людоеда он был готов
пролить свою кровь.
- Это, должно быть, весело.
Наблюдавшие за ним Мечи с разбега попрыгали в море.
Они тоже хотели испытать чувство, возникающее, когда плаваешь в
окружении торчащих из воды акульих плавников!
Но к сожалению, вскоре вокруг не осталось, ни одной акулы.

- Откуда все эти люди? - Удивленно воскликнула подруга Хварен

Беллот.

Вместе с отличающимися друг от друга только внешностью мускулистыми мужчинами, за борт выпрыгнул Пират-Лич.

- Барышни, полезное для здоровья теплое молоко. - За спиной девушек стоял наполовину сгнивший за три года, одноногий скелет, со

стаканом молока в руке.

На Версальском Континенте, чтобы выжить, нужно было рисковать, и

действовать только с позиции силы.

- Ничего, скоро ты привыкнешь. - Решила приободрить подругу

Хварен.

- Думаешь?

- Да. А сейчас мы будем отдыхать и веселиться.

И Хварен, сменив яркое платье танцовщицы на купальник, улеглась на

палубу загорать.

- Ох, надо было немного сбросить вес... Но кто ж знал, что представиться такая возможность.

Мейлон, Сурка, Ирен и Ромуна улеглись с ней рядом. Здесь им не

нужно было беспокоиться о нескромных взглядах мужчин. Каждый

призрачный моряк был занят выполнением своей задачи, а мечи были

стеснительны настолько, что при встрече даже не могли поднять глаз.

Правда, некоторые из них все же приоткрыли дверь каюты, которую в

этот момент осматривали.

- Я что, не могу взглянуть на солнце?

Они исследовали призрачные каюты!

Обычные люди вряд ли бы согласились бродить по кораблю-призраку.

Корабли, потерпевшие крушение и ставшие впоследствии летучими

голландцами, вызывали в душах людей панический страх. Они боялись

обнаружить в каютах ужасных монстров или попасть в скрытые в стенах

ловушки.

Но Виид и Мечи не то, что, ни боялись, а даже не волновались.

А монстров им было откровенно жаль!

- Ром!

- Давайте напьемся. Сашими с ромом это просто рай!

Мечи, спустившись в трюм, пили ром, который команда корабля

оставила на чёрный день. Но, так как Виид был высшей нежитью, Личем,

с высокой харизмой и лидерством, призрачная команда не смела

жаловаться. Они остались бы ему преданными, даже оставь он их на

необитаемом острове или выброси в море.

- Штурман. - Отвлекшись от рыбной ловли, крикнул Виид.

- Да, капитан.

Теперь, когда призрачным экипажем командовал Виид, обращаться к

нему приходилось вежливо.

- Есть ли поблизости какие-нибудь корабли?

Обычно торговые суда курсировали вдоль крупных рек, и лишь

изредка заходили в воды северных морей.

А в море в основном выходили небольшие рыболовецкие суда!

Рыбаки 20 уровня мало интересовали Виида. Максимум, что он мог с

них получить, это предметы экипировки и дешевые рыболовецкие сети.

- Судя по карте, если спуститься немного юго-восточнее Нерии,

можно наткнуться на множество разных судов.

Виид развернул карту. Он использовал карту, принадлежащую

бывшему капитану корабля-призрака. На ней было отмечено все - статус

развития прибрежных городов, состояние портовых сооружений и даже

рельеф местности. Самое большое море на северо-востоке называлось

Фланетти. Оно, омывая берега Нерии, соединялось с морями

Центрального Континента. Так же, как Средиземное море в Европе, оно

граничило с различными королевствами Центрального

Континента.

Возле Нерии проходили основные торговые пути, поэтому здесь всегда

было не протолкнуться от торговых судов, и охотящихся за ними

пиратских кораблей.

- С них можно получить славную добычу.

- Это точно.

- Пираты... хухуху.

Виид, усмехнувшись, торопливо поднялся на капитанский мостик. Он

старался улыбаться поменьше, боясь, как бы челюсть не выскочила из

надтреснутой кости.

- Вперед, к Нерии.

- Есть, капитан!

Корабль начал медленно разворачиваться носом к юго-востоку. За

бортом корабля-призрака пенились волны.

Но перед охотой Виид был вынужден на четыре дня стать на якорь у

одного из необитаемых островов. На острове было много морских

чудовищ и хищных зверей.

Используя свои навыки кузнеца, он отремонтировал пушки. Залатал

дыры в корпусе корабля, и сшил паруса из тонкой кожи. Выпилив из

дерева одноглазого, однорукого, и одноногого пирата, установил его на

корме корабля.

- Информационное окно корабля-призрака.

Корабль-призрак "Санта Мария"

Это судно было построено корабельными мастерами гавани

Турио по просьбе клана ремесленников Тарени. Этот

небольшой парусник был предназначен для перевозки товаров.

Но стоило судну выйти в море, как на него обрушилась череда

невзгод. В течение семи лет корабль, ставший символом

несчастья, переходил от одного хозяина к другому.

На девятый год судно попало в руки пиратов и тем же летом,

попав в сильный шторм, затонуло. Вместе с ним погибла вся

команда.
Скорость 11-19 узлов
Экипаж состоит из 35 человек. Все они нежить.
Есть 42 пушки, из которых 6 сломаны.
Грузовое пространство 66/298
Прочность корпуса 965/1390
Паруса 6/6
Ветер-16
Волны-6
Не смотря на то, что корпус деформирован, судно может двигаться на максимальной скорости.
Во время плаванья велик риск неудач.
Во всех странах, где вы сойдете на берег, у игроков по отношению к вам будет на 20 единиц увеличена враждебность.
Пираты станут вас уважать.
Пока вы находитесь на корабле, повреждения будут немного снижены.

Как это ни странно, на этот раз Виида не беспокоила стоимость используемых материалов, его заботила только скорость "Санта Марии".
Но, не будучи судостроителем, он смог полностью отремонтировать только киль.
В это время Сурка, Мейлон, Ирен, и Пейл стоя в сторонке, тихонько разговаривали.
- Мы еще собираемся делать этот квест?
- Я думаю, ходить по морю на корабле-призраке довольно весело.
- Надеюсь, мы не испортим свою репутацию, как в Тодуме?
- Надеюсь, нет. .
Друзья надеялись, что не ошиблись, приняв этот квест.